

Eka Yusnaldi, M.Pd

POTRET BARU PEMBELAJARAN IPS



Perencanaan Pembelajaran
Keterampilan Dasar Pembelajaran
Sumber dan Media Belajar
Komponen Model Pembelajaran
Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran
Tujuan Pembelajaran Bernuansa PAIKEMI
Inovasi Pembelajaran

**POTRET BARU
PEMBELAJARAN IPS**

POTRET BARU PEMBELAJARAN IPS

Eka Yusnaldi, M.Pd

Editor:

Dr. Usiono, MA
Drs. Mahidin, M.Pd



Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana

POTRET BARU PEMBELAJARAN IPS

Penulis: Eka Yusnaldi, M.Pd

Editor: Dr. Usiono, MA., dan Drs. Mahidin, M.Pd.

Copyright © 2019, pada penulis
Hak cipta dilindungi undang-undang
All rights reserved

Penata letak: Muhammad Yunus Nasution
Perancang sampul: Aulia Grafika

Diterbitkan oleh:

PERDANA PUBLISHING

Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana
(ANGGOTA IKAPI No. 022/SUT/11)
Jl. Sosro No. 16-A Medan 20224
Telp. 061-77151020, 7347756 Faks. 061-7347756
E-mail: perdanapublishing@gmail.com
Contact person: 08126516306

Cetakan pertama: Pebruari 2019

ISBN 978-623-7160-10-6

Dilarang memperbanyak, menyalin, merekam sebagian
atau seluruh bagian buku ini dalam bahasa atau
bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit atau penulis

PRAKATA

Alhamdulillah, untaian kata paling utama yang penulis ucapkan ke hadirat Allah swt. Puji syukur atas segala kemampuan, kekuatan dan segala karunia yang diberikan oleh-Nya sehingga penulis dapat menuangkan segala buah pikir dalam sebuah tulisan dan mampu menyelesaikannya dalam bentuk buku yang berjudul “Potret Baru Pembelajaran IPS”.

Buku yang ditulis ini sebagai salah satu alternatif untuk menambah, memperkaya dan pada mata kuliah Pembelajaran IPS. Karena mata kuliah tersebut merupakan salah satu mata kuliah wajib selain mata kuliah strategi Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran. Hal ini sudah pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS), pasal 37 ayat 2 yang berisi bahwa isi kurikulum setiap jalur, jenjang jenis dan perguruan tinggi wajib memuat pendidikan, pendidikan agama, dan bahasa. Selain itu, buku ini juga sangat membantu mahasiswa semester awal baik pada berbagai fakultas, program studi dan universitas baik negeri maupun swasta.

Penulisan buku ini bertujuan untuk mengembangkan sikap kepedulian, bukan hanya saat membaca akan tetapi mampu merealisasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Karena disetiap mata kuliah Pembelajaran IPS pasti termuat secara umum materi tentang pembelajaran IPS, Keterampilan Dasar Mengajar, Rencana Pembelajaran, sumber Belajar, Media, Evaluasi, E learning, Inovasi Pembelajaran dan lain-lain. Untuk itu, sangat diharapkan bagi setiap mahasiswa yang membaca buku ini, mampu mengimplementasikan setiap isi dari pemaparan buku ini.

Kepedulian terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, tanpa disadari keseharian setiap manusia tidak terlepas dari dinamika setiap manusia pula harus mampu menjadikan sosial sebagai salah satu cara untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maka bersosialisasi, tentunya Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sehat dan bermanfaat untuk sesama. Selanjutnya sosialisme bagi setiap individu sangat diperlukan

guna mengenal setiap insan dari sudut sosial dan budaya agar mampu mempelajari dan beradaptasi baik secara langsung maupun tidak.

Disadari sepenuhnya dalam penulisan buku ini terdapat berbagai macam kekurangan baik dalam ketikan, penyusunan maupun hal lainnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan yang konstruktif demi revisi dan pembenahan buku ini

Terima kasih disampaikan kepada penerbit Perdana Publishing yang telah memberikan kontribusi penting dalam penerbitan buku ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan-rekan pengajar yang turut memberikan masukan dan melengkapi literatur penyelesaian buku Potret Baru Pembelajaran IPS.

Semoga Allah swt senantiasa memberikan balasan kebaikan bagi pihak-pihak yang telah membantu atas dukungan kelancaran penulisan buku ini. Selamat membaca dan mengaktulisasikannya. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan bagi penulis guna memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang tersebut. *Amiin ya rabbal 'alamiinn.*

Medan, Pebruari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
 BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Hakekat Pembelajaran IPS	1
1. Pengertian IPS	6
2. Tujuan Pengajaran IPS	6
B. Tujuan Pembelajaran IPS	8
C. Prinsip-prinsip Dasar Pembelajaran IPS	9
 BAB II	
PERENCANAAN PEMBELAJARAN IPS	12
A. Pengertian Perencanaan	12
B. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .	14
 BAB III	
KETERAMPILAN DASAR PEMBELAJARAN IPS	33
A. Keterampilan Dasar dalam Pembelajaran IPS	33
1. Keterampilan Membuka Pelajaran	33
2. Keterampilan Menjelaskan	36
3. Keterampilan Bertanya	38
4. Keterampilan Memberi Penguatan	40
5. Keterampilan Menutup Pelajaran.....	42
B. Strategi Pembelajaran Siswa Aktif	43
1. <i>Synergetic Teaching</i>	43
2. <i>Point- counterpoint</i>	44
3. <i>Information Search</i>	46

4. <i>Cart Sort</i>	46
5. <i>The Power of Two</i>	47
6. <i>Jigsaw Learning</i>	48
7. <i>Everyone is A Teacher Here</i>	49
8. <i>Index Card Match</i>	50
9. Metode Ceramah	51

BAB IV

SUMBER BELAJAR	58
A. Pengertian Sumber Belajar	58
B. Fungsi Sumber Belajar	59
C. Komponen Sumber Belajar	61
D. Manfaat Sumber Belajar	61
E. Sumber Belajar dan Pendekatan Implikasi	62

BAB V

MEDIA BELAJAR	68
A. Media Pembelajaran IPS	68
B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran IPS	75
C. Kelemahan dan Keunggulan Tiap-tiap Media Pembelajaran IPS	76
D. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran IPS	79
E. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran IPS	81
F. Pengembangan dan Pembuatan Media Pembelajaran IPS	82

BAB VI

KOMPONEN MODEL PEMBELAJARAN IPS	95
A. Pengertian dan Model Pembelajaran IPS	95
B. Model-Model Pembelajaran IPS	97
C. Kriteria Model Pembelajaran IPS	102
D. Penerapan Model Pembelajaran IPS	105

BAB VII

PENILAIAN PEMBELAJARAN IPS	111
A. Pengertian, Lingkup, Fungsi dan Tujuan Penilaian Pembelajaran IPS	111

B. Jenis, Teknik dan Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran IPS	112
C. Prinsip dan Prosedur Penilaian Pembelajaran IPS	115
D. Kualitas Alat Penilaian Pembelajaran IPS	116
E. Kisi-kisi Penilaian Pembelajaran IPS	117
F. Kelemahan dan Keunggulan Tiap-tiap Jenis Penilaian	118
G. Penyusunan Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran IPS	119

BAB VIII

EVALUASI PEMBELAJARAN IPS	133
A. Jenis-jenis Evaluasi Pembelajaran IPS	133
1. Tes	134
2. Non Tes	137
3. Penilaian Berbasis Kelas.....	139
4. Penerapan Penilaian Aspek Kognitif.....	153
5. Penerapan Penilaian Aspek Psikomotor	156
6. Penerapan Penilaian Aspek Afektif.	161

BAB IX

TUJUAN PEMBELAJARAN IPS BERNUANSANSA PAIKEMI	166
A. Karakteristik Tujuan Pembelajaran IPS di Bernuansan PAIKEMI	166
B. Penyusunan Tujuan Pembelajaran IPS Bernuansan PAIKEMI	168
C. Strategi Pembelajaran IPS Bernuansan PAIKEMI	171
D. Pengembangan Strategi Pembelajaran IPS Bernuansan PAIKEMI	176

BAB X

INOVASI IPS	179
A. Pengertian Inovasi IPS	179
B. Tujuan Inovasi IPS	180
C. Prinsip Inovasi IPS	181
D. Karakteristik Inovasi IPS	181

BAB XI

INOVASI PEMBELAJARAN IPS	183
A. E-Learning IPS	183
B. Proses Keputusan Inovasi IPS.....	189
C. Proses Inovasi Pendidikan IPS	195

BAB XII

SASARAN INOVASI IPS	200
A. Guru	200
B. Siswa	203
C. Kurikulum	203
D. Fasilitas	205
E. Lingkup Sosial Masyarakat	206

BAB XIII

STRATEGI DAN MODEL INOVASI IPS	208
A. Strategi Inovasi IPS	208
B. Penerapan Strategi Inovasi IPS	212
C. Model Motivasi IPS	215
DAFTAR PUSTAKA	218

BAB I

PENDAHULUAN

A. Hakekat Pembelajaran IPS

Ilmu sosial atau IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi¹. IPS merupakan suatu program pendidikan yang mencakup seluruh aspek social. Dengan kata lain, ilmu sosial ini mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, sosiologi, dan sebagainya. Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Studi sosial merupakan suatu studi yang mengkaji dan menelaah gejala-gejala serta masalah-masalah sosial yang berhubungan dengan perkembangan dan struktur kehidupan manusia. Pada pembelajaran ilmu sosial ini juga lebih menekankan pada pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keahlian, nilai-nilai serta partisipasi sosial.

Ilmu sosial terdiri atas disiplin ilmu pengetahuan sosial yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi. Ilmu pengetahuan sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada disekitar mereka.

¹ Rudy Gunawan, (2013), *Pendidikan IPS*, Bandung: Alfabeta, hal. 48.

Dari definisi tersebut disimpulkan bahwa, semua disiplin ilmu yang mempelajari tingkah laku kelompok umat manusia dapat dimasukkan kedalam kelompok ilmu-ilmu sosial.

Gross dalam buku Etin Sholihatin dalam bukunya *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, seara tegas ia mengatakan “*to pepare students to be well-functioning citizen in a demoratic society*”, tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memeberi bekal kemmpuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi²

Secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu; Pengembangan aspek pengetahuan, pengembangan aspek nilai dan keperibadian, dan pengembangan aspek keterampilan. Tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sendiri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasaditingkatkan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan.³

Pembelajaran merupakan suatu proses yang harus dilakukan oleh setiap manusia baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa untuk menjadi pandai ataupun ahli dalam segala bidang, baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun dalam bidang keterampilan dan kecakapan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan baik sengaja maupun tidak disengaja, melalui guru maupun tidak, dengan bantuan orang lain ataupun tanpa dibantu siapapun.

Pembelajaran adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu

² Etin Solihatin, dkk, (2008), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 15.

³ Trianto, (2010), *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 174.

yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan, dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas. Keberhasilan belajar akan menimbulkan percaya diri yang tinggi, senang, serta termotivasi untuk belajar.⁴

Pengertian Pembelajaran menurut bahasa adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Sedangkan menurut istilah adalah berbagai pakar mendefenisikan sebagai berikut: 1) James O. Whittaker mengungkapkan, pembelajaran adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. 2) Winkel, menyatakan belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. 3) Howard L. Kingskey menyatakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. 4) R. Gagne, mengungkapkan belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. 5) Robert M. Gagne, mengemukakan bahwa: *Learning is change in human disposition or capacit, which persits over a period time, and which is not simply ascribable to process a groeth*. Menurutnya bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi⁵.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses perubahan. Seorang yang telah melakukan kegiatan belajar, maka akan mengalami perubahan tingkah laku, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Ada 4 pilar yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk berbuat (*learning to do*), belajar

⁴ Parida Jaya, (2015), *Perencanaan Pembelajaran*, Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, hal. 3.

⁵ Wina Sanjaya, (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, hal. 6.

untuk hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar untuk menjadi (*learning to be*)⁶.

Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Karena kemampuan berubahlah, manusia terbebas dari fungsinya sebagai khalifah di bumi. Selain itu, dengan kemampuan berubah melalui belajar itu, manusia secara bebas dapat mengeksplorasi, memilih, dan menetapkan keputusan-keputusan penting untuk kehidupannya⁷.

Memperbanyak membaca merupakan salah satu hal yang dapat menjadikan manusia mempunyai perubahan dalam proses pembelajaran, juga lebih mengetahui hal-hal yang tidak tahu menjadi tahu serta dapat menambah wawasan yang lebih luas lagi.

Menurut perspektif Islam, membaca merupakan perintah yang sangat penting, sebagaimana terkandung dalam ayat Alquran surah Al-Alaq ayat 1-5 :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam dia mengajar kepada manusia yang tidak diketahuinya”⁸.

Menurut Quraish Shihab dalam tafsir Al-Misbah isi kandungan ayat ini mengingatkan Nabi Muhammad SAW tentang kebersamaan Allah SWT yang tujuannya adalah agar beliau tidak ragu atau berkecil hati dalam menyampaikan risalah sesuai apa yang diperintahkan-Nya. Disini beliau diperintahkan untuk membaca guna lebih memantapkan lagi hati beliau. Ayat di atas menyatakan bacalah wahyu-wahyu ilahi yang sebentar lagi akan banyak engkau terima dan baca juga alam dan masyarakatmu.

⁶ Ruhimat, (2009), *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam, hal. 45.

⁷ Muhibbin Syah, (209), *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosdakarya, hal. 93.

⁸ Kementerian Agama RI, (2010), *Al-Qur'an dan Tafsirannya*, Jakarta: Lentera Abadi, hal. 597.

Bacalah agar engkau membekali dirimu dengan kekuatan pengetahuan. Bacalah semua itu tetapi dengan syarat hal tersebut engkau lakukan dengan atau demi nama Tuhan yang selalu memelihara dan membimbingmu dan Yang Mencipta semua makhluk kapan dan dimana pun⁹.

Ayat di atas juga menjelaskan tentang keutamaan membaca dan menulis sebagai proses belajar, sebagaimana yang telah diajarkan Allah SWT melalui kalam-Nya. Surat ini juga menunjukkan betapa pentingnya menuntut ilmu dan kewajiban menuntut ilmu. Hal ini ditandai dengan surah pertama yang isinya memerintahkan Rasulullah SAW untuk membaca dengan menyebut nama Allah.

Allah SWT juga menegaskan bahwa Allah akan meninggikan beberapa derajat orang-orang yang berilmu dan beriman. Sebagaimana firman Allah dalam Alquran surah Al-Mujadilah ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفَسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Menurut Quraish Shihab dalam tafsir Al-Misbah isi kandungan ayat ini ditujukan untuk mereka yang beriman dan menghiasi diri dengan pengetahuan. Ayat ini juga membagi kaum beriman kepada dua kelompok besar, yang pertama sekedar beriman dan beramal shaleh serta memiliki pengetahuan. Disini derajat kelompok kedua menjadi lebih tinggi, bukan saja karena nilai ilmu yang disandangnya, tetapi juga amal dan pengajarannya, baik secara lisan atau tulisan, maupun dengan keteladanan¹⁰.

Kewajiban menuntut ilmu dalam Islam hukumnya adalah wajib bagi

⁹ M. Quraish Shihab, (2002), *tafsir Al-Misbah Jilid Lima Belas*, Jakarta: Lentera Hati, hal. 454.

¹⁰ M. Quraish Shihab, (2002), *Tafsir Al-Misbah Jilid Dua*, Jakarta: Lentera Hati, hal. 491.

pribadi muslim sebab dengan ilmu pengetahuan yang dimilikinya akan menempatkan dirinya menjadi lebih mulia disisi Allah SWT. Keutamaan menuntut ilmu yaitu dengan ilmu seseorang dapat menguasai dunia dan dalam segala hal ilmu yang sangat dibutuhkan. Begitu pentingnya ilmu pengetahuan, maka belajar sangat diperlukan sebagai proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Gagne dalam buku *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang dapat dipertahankan tingkatan levelnya. Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Ketika belajar diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, tindakan cara, dan performa.¹¹

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.¹²

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat dinyatakan bahwa IPS yang dimasukkan dalam studi/penelitian ini adalah “suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara”. Dengan demikian Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikaji dalam penelitian ini juga memiliki makna yang sama dengan studi sosial.

2. Tujuan Pengajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk “mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya”.

Secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu; (1) pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*), (2) pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*affective*), dan (3) pengembangan aspek keterampilan

¹¹ Miftahul Huda, (2013), *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 3.

¹² Ahmad Susanto, (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 6

(*psycimotiric*). Dengan tercapainya tiga sasaran pokok tersebut diharapkan akan tercipta manusia-manusia yang berkualitas, bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan Negara serta ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia, seperti diinginkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu:

Untuk mengembangkan sikap dan keterampilan, cara berfikir kritis dan kreatif siswa dalam melihat hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan, manusia dengan penciptanya dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas yang mampu membangun dirinya sendiri dan bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan negara serta ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia.

Bedasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya mampu hidup ditengah-tengah masyarakat dengan baik.¹³

Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran berarti sebuah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan model pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, peroganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran.

Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, pembelajaran merupakan suatu upaya atau rangkaian, kegiatan dosen dalam rangka membuat siswa-siswi belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan kegiatan, buku dan alat ajar, lembar penilaian, perumusan tujuan sebagai program tahunan, semester dan penyusunan persiapan mengajar.

Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam pendidikan (*education*), tetapi juga dalam pelatihan (*training*). Demikian luasnya lingkup pembelajaran, sehingga yang menjadi subjek belajar atau pembelajaranpun bukan hanya peserta didik dan siswa-siswi, tetapi juga peserta penataran/pelatihan, kursus, seminar, diskusi, dan simposium. Martorella (1987) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep”, karena dalam pembelajaran Pendidikan IPS siswa-siswi diharapkan memperoleh pemahaman sejumlah konsep dan

¹³ Syafaruddin Nurdin, (2005) *Model Pembelajaran Yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi* Jakarta: PT.Ciputat Press, hal. 22-27.

mengembangkan serta melatih, sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

B. Tujuan pembelajaran IPS

Kurikulum pendidikan IPS pada tahun 1994 sebagaimana yang dikatakan oleh Hamid Hasan, merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu. Martorella mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep”, karena dalam pembelajaran Pendidikan IPS mahasiswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya¹⁴. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial (pendidikan IPS) para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross menyebutkan dalam buku Etin bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*”. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.¹⁵

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa-siswi untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran IPS . Tujuan yang lebih spesifik bisa ditelaah dibawah ini :

1. Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan paedagogis dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.

¹⁴ Hamid, hasan, (1996), *Pendidikan Ilmu – Ilmu Sosial* Bandung : Jurusan sejarah FIPS Ikip Bandung, hal. 22

¹⁵ Etin Solihatin, dkk, (2008), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 14.

3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.

Prinsip-prinsip dasar pembelajaran IPS diharapkan dapat menjawab tantangan dari permasalahan kehidupan yang dihadapi siswa-siswi. Dengan demikian prinsip yang dikembangkan dapat digunakan untuk menjawab permasalahan kehidupan, melalui tumbuhkembangnya kemampuan siswa-siswi pada aspek kognitif, afektif dan interaktif.

Secara umum prinsip pembelajaran IPS yang dikembangkan dalam IPS berpatokan pada prinsip-prinsip dibawah ini :

1. Memberikan kesempatan kepada siswa-siswi, dan mendorongnya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran baik secara mental maupun secara psikomotorik, afektif dan interaktif.
2. Memungkinkan siswa-siswi untuk menentukan sendiri konsep, prinsip dan terknik-teknik interaksi dengan lingkungannya.
3. Memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa-siswi.
4. Memposisikan dosen sebagai fasilitator belajar.
5. Memberikan rasa aman dan senang untuk siswa-siswi, sehingga dapat belajar dengan betah dan merangsang berfikir kreatif.

C. PRINSIP-PRINSIP DASAR PEMBELAJARAN IPS

Pembelajaran adalah proses berpikir, karena pengetahuan itu tidak datang dari luar, tetapi dibentuk oleh individu itu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya. Karena itu, mengajar adalah suatu aktivitas yang memungkinkan siswa-siswi dapat membangun sendiri pengetahuannya, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi.

Prinsip-prinsip dasar pembelajaran IPS dalam kegiatan pembelajaran IPS lebih identik dengan kegiatan demonstrasi, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. *Integrated* (Terpadu)

Istilah *integrated* identik dengan integrasi atau keterpaduan, dalam

pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan berdasarkan topik yang terkait, misalnya kegiatan ekonomi penduduk dalam hal ini ditinjau dari persebaran dan kondisi fisik-geografis yang tercakup dalam disiplin geografi.

2. Interaksi

Manusia sebagai makhluk sosial mempunyai naluri untuk berinteraksi dengan se-samanya. Sejak dilahirkan dan sepanjang hidupnya manusia selalu melakukan interaksi, yang didalamnya interaksi itu semakin lama semakin bertambah sejalan dengan semakin luasnya pergaulan dan bertambahnya usia seseorang.

Interaksi merupakan hubungan timbal-balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Timbulnya interaksi disebabkan oleh dorongan saling membutuhkan dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, baik itu kepuasan, ingin diperhatikan, dan ingin mendapat kasih sayang.

Manusia sebagai makhluk sosial ingin hidup berkelompok, konsekuensinya saling membutuhkan, manusia sebagai anggota masyarakat (kelompok) selalu bekerja sama dalam melakukan pekerjaan, memecahkan masalah sosial dan untuk memenuhi kebutuhan hidup bersama.

Kerjasama saling menuntut kompromi atas keinginan pribadi bagi kepentingan kelompok. Kerjasama sering berkaitan dengan pembagian kerja kelompok yang sering disebut gotong royong.

3. Kesenambungan dan Perubahan

Manusia di dalam kehidupan masyarakat terikat dengan adat dan tradisi dalam masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sejalan dengan perkembangan zaman bisa saja peraturan ini berubah, tetapi adat tradisi itu diteruskan secara berkesinambungan. Misalnya, kesinambungan kehidupan suatu masyarakat terjadi karena lembaga perkawinan. Dengan perkawinan menyebabkan manusia dilahirkan. Lebih jelasnya, setelah (wanita) menikah, akan punya anak (melahirkan), selanjutnya setelah anak ini dewasa dan menikah, juga akan melahirkan anak. Demikian seterusnya, sehingga manusia berkembang secara berkesinambungan.

Individu, kelompok, dan masyarakat seiring dengan berjalannya waktu serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semua mengalami

perubahan. Tidak ada individu, kelompok, dan masyarakat berhenti berproses. Misalnya apabila kebudayaan suatu masyarakat dalam perjalanan waktu berubah, baik besar maupun kecil, kelompok dan masyarakat pun akan mengalami perubahan. Perubahan sosial biasanya terjadi disebabkan oleh politik, ekonomi, ataupun kemajuan teknologi dengan skala perubahan relatif berbeda-beda tiap masyarakat.

BAB II

PERENCANAAN PEMBELAJARAN IPS

A. Pengertian Perencanaan

Perencanaan pembelajaran merupakan hal yang amat penting agar praktisi pendidikan termasuk pendidik (guru atau dosen). Pentingnya persiapan mengajar adalah sebagai acuan kelangsungan kegiatan, kelancaran proses kegiatan belajar, dan sebagai alat *feed back* maupun untuk alat evaluasi. Oleh karena itu, dengan persiapan mengajar ini, akan amat membantu guru sebab perencanaan merupakan sarana untuk mencapai tujuan yang resmi.

Pembelajaran IPS berupaya mengembangkan pemahaman siswa tentang cara individu dan kelompok hidup bersama serta berinteraksi dengan lingkungannya. Disamping itu siswa dibimbing untuk mengembangkan rasa bangga terhadap warisan budaya yang positif dan kritis terhadap yang negatif serta memiliki kepedulian terhadap keadilan sosial, proses demokrasi, dan kelanggenan ekologis.

Pengertian Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Dengan melihat ke masa depan, seseorang semakin bercita-cita tinggi. Segala hidupnya ingin terpenuhi baik dari segi pendidikan, sosial, material dan sebagainya. Walaupun begitu semuanya itu harus dilalui dengan suatu proses, manakala proses itu baik maka apa yang diinginkan akan terpenuhi sesuai dengan yang diinginkan. Tetapi sebelum ada proses, dibutuhkan suatu rencana atau perencaan.

Begitu pula dengan pendidikan. Pendidikan dalam sebuah cita-cita merupakan sebuah ide guna membuka pintu masa depan bangsa yang diperlukan dengan perencaan. Dalam perencanaan ini memang hal yang tidak diperlukan adalah konsep pendidikan. Konsep merupakan cara sederhana mengklasifikasikan data dan membuat ramalan-ramalan tambahan tentang

ciri-ciri data yang tidak dapat ditanggapi. Akibatnya konsep disebut generalisasi tingkat tinggi yang dinyatakan dalam sifat obyek atau tanda-tanda dan nama-nama variabel yang dapat ditanggapi.

Untuk mencapai hasil yang luas dan baik dalam memenuhi tujuan yang diharapkan, pengertian perencanaan pendidikan tidak terdapat suatu rumusan yang sama. Masing-masing rumusan mempunyai segi penekanan yang berbeda-beda yang tidak terlepas dari latar belakang yang memberikan rumusan itu. Ada beberapa definisi tentang perencanaan pembelajaran itu.

Menurut *Philip H. Coombs*, perencanaan pembelajaran adalah suatu penetapan yang rasional yang sistematis terhadap proses perkembangan pendidikan dengan tujuan agar pendidikan lebih efektif dan efisien dengan kebutuhan dan tujuan para murid dan masyarakatnya.

Menurut *Y.Dros*, perencanaan pembelajaran adalah suatu proses mempersiapkan seperangkat keputusan-keputusan untuk kegiatan-kegiatan di masa depan yang diusahakan untuk mencapai tujuan-tujuan dengan cara optimal untuk membangun ekonomi dan sosial menyeluruh dari suatu negara.

Menurut *George*, perencanaan pembelajaran adalah proses yang bertugas untuk mempersiapkan keputusan bagi kegiatan dimasa depan dalam bidang pembangunan pendidikan.

Menurut **Cumingham** perencanaan itu adalah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan. Faktor-faktor imajinasi dan asumsi untuk masa yang akan datang untuk tujuan mevisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan, dan perilaku dalam batas-batas yang dapat diterima yang akan digunakan dalam penyelesaian.

Dari beberapa pengertian diatas, Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah proses penyiapan seperangkat keputusan bagi kegiatan dimasa depan untuk mencapai tujuan Pendidikan IPS secara sistematis, partisipatif, efektif, dan efisien.

Dalam sistem pendidikan indonesia, pendidikan IPS merupakan salah satu jenis pendidikan IPS yang didesain dan diberikan kepada anak didik yang berpendidikan IPS dalam rangka untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sosial mereka. Pendidikan ini merupakan sistem pendidikan yang dilaksanakan untuk membentuk manusia sosial sesuai dengan cita-cita pandangan pengetahuan sosial.

B. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam rangka mengimplementasikan program pembelajaran yang sudah dituangkan didalam silabus, guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik dikelas, laboratorium, dan atau lapangan untuk setiap Kompetensi dasar. Karena itu, sesuatu yang tertuang didalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu kompetensi dasar.

Dalam menyusun RPP guru harus mencantumkan Standar Kompetensi yang memayungi Kompetensi Dasar yang akan disusun dalam RPP-nya. Didalam RPP secara rinci harus dimuat tujuan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian.

1. Komponen-Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Permendikbud no. 22 tahun 2016 tentang standar nasional pendidikan tentang standar proses dinyatakan bahwa komponen RPP terdiri atas identitas, tujuan, materi, metode, langkah pembelajaran, sumber belajar, dan teknik penilaian.

A) Identitas

- Nama sekolah
- Mata pelajaran
- Kelas/Semester

B) Kompetensi Inti

C) Kompetensi Dasar

D) Indikator

E) Alokasi waktu

Catatan :

- RPP disusun untuk satu Kompetensi Dasar.
- Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dikutip dari silabus yang disusun oleh satuan pendidikan.
- Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar yang bersangkutan, yang dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan. Karena itu, waktu untuk mencapai

suatu kompetensi dasar dapat diperhitungkan dalam, satu atau beberapa kali pertemuan bergantung pada karakteristik kompetensi dasarnya.

F) Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran berisi penguasaan kompetensi yang operasional yang ditargetkan/dicapai dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari kompetensi dasar. Apabila rumusan kompetensi dasar sudah operasional, rumusan tersebutlah yang dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat terdiri atas sebuah tujuan atau beberapa tujuan.

G) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dikembangkan dengan mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus.

H) Metode Pembelajaran

Metode dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan / atau strategi yang dipilih.

I) Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran.

Untuk mencapai suatu kompetensi dasar harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah – langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Akan tetapi, dimungkinkan dalam seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model yang dipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Karena itu, kegiatan pendahuluan.pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan.

J) Sumber Belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan oleh satuan pendidikan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam RPP harus dicantumkan judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu.

K) Penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data. Dalam sajiannya dapat dituangkan dalam bentuk matrik horisontal atau vertikal. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian, tes unjuk kerja, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubrik penilaian.

2. Langkah-Langkah Penyusunan Perencanaan Pembelajaran IPS

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPS bergantung pada kesesuaian rencana yang dibuat dengan kondisi dan potensi peserta didik (minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuan).

Untuk menyusun perencanaan pembelajaran IPS perlu dilakukan langkah – langkah berikut ini.

a. Pemetaan Kompetensi Dasar

Langkah pertama dalam pengembangan model pembelajaran IPS adalah melakukan pemetaan pada semua Standar Kompetensi Dasar/ Kompetensi Inti bidang kajian IPS per-kelas yang dapat dipadukan. Kegiatan pemetaan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh.

Kegiatan yang dapat dilakukan pada pemetaan ini antara lain :

- 1) Mengidentifikasi Standar Kompetensi/ Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran IPS yang dapat dipadukan dalam satu tingkat kelas yang sama.
- 2) Menentukan topik/ tema pengikat antar Standar Kompetensi / Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Beberapa ketentuan dalam pemetaan kompetensi dasar dalam pengembangan model pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi kompetensi dasar dalam berbagai Standar Kompetensi yang memiliki potensi untuk dipadukan.
- b. Beberapa kompetensi dasar yang tidak berpotensi dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan dalam pembelajaran Kompetensi Dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan / disajikan secara tersendiri.

- c. Kompetensi dasar dipetakan tidak harus berasal dari semua Standar Kompetensi/ Kompetensi Inti yang ada pada mata pelajaran IPS pada kelas yang sama, melainkan memungkinkan hanya satu atau tiga kompetensi dasar saja.
- d. Kompetensi Dasar yang sudah dipetakan dalam satu topik/ tema yang masih bisa dipetakan dengan tema/ topik lainnya.

b. Penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam Indikator

Setelah melakukan langkah pemetaan kompetensi dasar dan penentuan topik/ tema sebagai pengikat keterpaduan, kompetensi-kompetensi dasar tersebut dijabarkan ke dalam indikator pencapaian hasil belajar yang nantinya digunakan untuk penyusunan silabus.

Contoh perumusan kompetensi dasar ke dalam berbagai indikator pencapaian.

Kompetensi dasar pengetahuan sosial :

Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola pemukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi.

Perumusan Indikatornya :

- Mengidentifikasi mata pencaharian penduduk (pertanian, non pertanian)
- Mendeskripsi bentuk penggunaan lahan di pedesaan dan perkotaan.
- Mendeskripsi persebaran pemukiman penduduk memilih bermukim di lokasi tersebut.

Kompetensi Dasar Sosiologi :

Mendeskripsikan interaksi sebagai proses sosial

Perumusan Indikatornya :

- o Menentukan sikap dalam keragaman sosial untuk mewujudkan keselarasan sosial.

Kompetensi Dasar Ekonomi L

Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang / jasa.

Perumusan indikatornya :

- Menguraikan kegiatan konsumsi barang dan jasa.
- Menguraikan kegiatan produksi barang dan jasa.
- Menguraikan kegiatan distribusi barang dan jasa.

Kompetensi Dasar Sejarah :

Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintah pada masa islam diindonesia, serta peninggalan-peninggalannya
Perumusan Indikatornya :

- Menyusun kronologis proses masuk berkembangnya islam di indonesia dengan menggunakan ensiklopedia dan referensi relevan lainnya.
- Menjelaskan peranan pedagang dan ulama dalam proses awal perkembangan Islam di Indonesia.

c. Menentukan Materi/ Pokok Bahasan

Setelah pemetaan Kompetensi Dasar selesai, langkah selanjutnya dilakukan penentuan topik / tema. Tema / topik yang ditentukan harus relevan dengan Kompetensi Dasar yang telah dipetakan. Dengan demikian, dalam satu mata pelajaran IPS pada satu tingkatan kelas terdapat beberapa topik yang akan dibahas.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan topik/ tema pada pembelajaran IPS meliputi hal-hal berikut :

- a. Topik dalam pembelajaran IPS merupakan perekat antar Kompetensi Dasar yang terdapat dalam satu rumpun mata pelajaran IPS.
- b. Topik yang ditentukan selain relevan dengan Kompetensi -kompetensi Dasar yang terdapat dalam satu tingkatan kelas, juga sebaiknya relevan dengan pengalaman pribadi peserta didik, dalam arti sesuai dengan keadaan lingkungan setempat. Hal ini agar pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna bagi peserta didik, misalnya untuk kelas VII disajikan dua contoh topik / tema yaitu : Kegiatan ekonomi penduduk dan bali sebagai tujuan wisata.
- c. Dalam menentukan topik, isu sentral yang sedang berkembang saat ini, dapat menjadi prioritas yang dipilih dengan tidak mengabaikan keterkaitan antar Kompetensi Dasar pada satu rumpun yang telah dipetakan. Contohnya : pemberlakuan Industri, Pemilihan Kepala Daerah

Secara Langsung, Pasca Gempa Bumi dan Tsunami, Penyakit Polio, Penyakit Busung Lapar, Gempa Bumi di Jogjakarta, Masalah Semburan Lumpur di Sidoarjo.

d. Penyusunan Silabus

Hasil seluruh proses yang telah dilakukan pada langkah-langka sebelumnya dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan silabus pembelajaran IPS.

Komponen penyusunan silabus terdiri dari Standart Kompetensi IPS (Sosiologi, Sejarah, Geografi, dan Ekonomi), Kompetensi Dasar, Indikator, Pengalaman Belajar, Alokasi Waktu dan Penilaian. Contoh silabus sebagaimana terlampir.

Adapun contoh format penyusunan silabus pembelajaran IPS adalah sebagai berikut.

e. Silabus

SILABUS KURIKULUM 2013

REVISI 2017

Kelas IV

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Alokasi waktu : 96 jam pelajaran

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</p> <p>1.4.Menerima berbagai bentuk persatuan dan kesatuan suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4.Bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.4.Mendeskripsikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>4.4.Bekerja sama dalam keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya dalam masyarakat</p>	<p>Keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan • Sikap toleransi antar teman berbeda agama • Sikap kerjasama antar teman berbeda agama • Bentuk kerjasama dalam keberagaman • Bentuk-bentuk Keberagaman • Bentuk-bentuk kerja sama dalam permainan <p>Persatuan dan kesatuan bangsa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makna persatuan dan kesatuan dalam keberagaman • Pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman • Contoh-contoh sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman di lingkungan 	<p>Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsaku (32 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar dan mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia • Berbagi cerita dengan teman tentang pengalaman saling menghargai di lingkungan masyarakat sekitar • Berdiskusi tentang keragaman budaya, etnis dan agama dalam kelompok-kelompok kecil dan mengkomunikasikan hasilnya di kelas • Membaca teks tentang keberagaman suku bangsa, sosial, budaya, etnis dan agama • Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang dibaca • Mendiskusikan penyusunan kerangka penulisan berdasarkan gagasan pokok dan pendukung • Menemukan ciri-ciri segibanyak dalam permainan bentengan dan gobak sodor • Membedakan segibanyak beraturan dan tidak beraturan dari berbagai bentuk motif seni tradisional di lingkungan sekitar • Menggambar berbagai bentuk segi banyak beraturan dan tidak beraturan
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.1.Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual</p> <p>4.1.Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulis</p>	<p>Gagasan pokok dan gagasan pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teks tulis • Peta pikiran • Teks bacaan • Kerangka tulisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar bentuk rumah adat dikaitkan dengan segi banyak beraturan • Melakukan kegiatan eksplorasi menggunakan benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi dan perambatan bunyi yang terdapat di kelas dan sekitarnya • Melakukan percobaan cara menghasilkan bunyi dari berbagai alat musik dan perambatan bunyi

<p>3.2.Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual</p> <p>4.2.Menyajikan hasil pencermatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang cara alat musik tersebut dibunyikan (dipukul, ditiup, digoyang, dipetik, digesek, dsb) serta berbagai alat yang menunjukkan perambatan bunyi • Membaca teks/gambar/ tayangan tentang keberagaman budaya dan etnis di Indonesia • Menyajikan informasi tentang keberagaman budaya dan etnis di Indonesia dalam bentuk gambar
<p>Matematika</p> <p>3.8.Menganalisis sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan</p> <p>4.8.Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan</p> <p>3.12.Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p> <p>4.12.Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Segi banyak di sekitar • Pengukuran sudut dengan busur derajat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menari tarian daerah yang merupakan salah satu bentuk kecintaan terhadap keberagaman budaya daerah • Melakukan permainan tradisional benteng-bentengan atau gobak sodor atau permainan tradisional lainnya dikaitkan dengan segi banyak pada gambar/ lapangan permainannya • mempraktikkan prosedur gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan benteng-bentengan dan gobak sodor atau permainan tradisional lainnya <p>Subtema 2: Kebersamaan dalam Keberagaman (32 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak teks/gambar/ paparan/ video tentang sikap toleransi dan kerjasama dalam keragaman suku, budaya, dan agama
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p>3.6.Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran</p> <p>4.6.Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi</p>	<p>Bunyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat bunyi • Syarat terjadinya bunyi • Sumber bunyi • Cara menghasilkan bunyi • Telinga sebagai indera pendengar dan cara merawatnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan atau menuliskan pengalaman peserta didik tentang sikap toleransi yang pernah dialaminya • Melakukan diskusi kelompok tentang pentingnya kerjasama dalam keberagaman • Membaca teks tentang toleransi dan kerjasama

<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <p>3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik keruangan</p>	<p>Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di lingkungan sekitar • Di Provinsi setempat • Di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ringkasan dan peta pikiran dari teks tertulis terkait sikap toleransi dan kerjasama dalam bentuk tulisan. • Menentukan banyak dan besar sudut pada beragam bangun datar (segi tiga, segi empat dan segi banyak) • Mengidentifikasi teknik mengukur dan mempraktikkan cara mengukur sudut dengan satuan baku busur derajat • Mengukur besar sudut pada bangun datar (segi tiga, segi empat dan segi banyak) • Melakukan penaksiran dan membandingkan hasil penaksiran dan pengukuran sudut yang terdapat pada bangun datar (segi tiga, segi empat dan segi banyak) • Melakukan percobaan sederhana untuk membuktikan tentang asal sumber bunyi hingga sampai ke telinga dan perambatan bunyi dalam medium berbeda (benda padat, cair, dan gas), pemantulan dan penyerapan bunyi, tinggi-rendah bunyi, dan keras-lemah bunyi
<p>Seni Budaya dan Prakarya</p> <p>3.3. Mengetahui gerak tari kreasi daerah</p> <p>4.3. Meragakan gerak tari kreasi daerah</p>	<p>Gerak tari kreasi daerah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan sifat-sifat bunyi dari beragam sumber bunyi secara tertulis
<p>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</p> <p>3.1. Memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*</p> <p>4.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai</p>	<p>Variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan sepakbola (menendang dan menghentikan bola) • Permainan bolavoli (passing bawah) • Permainan tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab dengan tokoh masyarakat yang didatangkan ke kelas tentang budaya masyarakat setempat • Membuat tulisan tentang keragaman budaya masyarakat setempat • Mengamati tari kreasi daerah melalui demonstrasi oleh guru atau video • Melakukan gerak dasar tari kreasi daerah • Mengamati variasi pola gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat melalui permainan daerah misalnya kasti/ lompat karet atau permainan daerah lainnya • Melakukan permainan daerah misalnya kasti/ lompat karet atau permainan daerah lainnya

<p>dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*</p>	<p>Subtema 3: Bersyukur atas Keberagaman (32 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pendataan teman yang ada di kelas, misalnya suku bangsa, agama, dan kebiasaan. • Mendiskusikan tentang bentuk-bentuk kerjasama yang membangun persatuan dan kesatuan • Menuliskan hasil diskusi tentang bentuk-bentuk kerjasama yang membangun persatuan dan kesatuan • Membaca teks tentang keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang ada di Indonesia • Menceritakan kembali teks tentang keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang ada di Indonesia • Membuat kliping tentang keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang ada di Indonesia • Mengamati dan menggambar berbagai bentuk segitiga, segi empat, segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan • Mengklasifikasikan berbagai bentuk segitiga, segi empat, segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan • Melakukan pengukuran berbagai bentuk segitiga, segi empat, segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dengan menggunakan busur derajat • Mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang bagaimana indera pendengaran manusia bekerja dan bagaimana manusia yang tidak memiliki indera pendengaran dapat berkomunikasi • Mengamati dan memperagakan tari kreasi daerah dengan penuh penjiwaan • Memperagakan hasil belajar tentang variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola mini dan atau tradisional yang dilandasi nilai-nilai tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama
--	--

**f. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/
Skenario Pembelajaran**

Setelah teridentifikasi peta Kompetensi Dasar dan topik yang terpadu, selanjutnya adalah menyusun desain / rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada pembelajaran IPS, sesuai dengan standar Isi, keterpaduan terletak pada strategi pembelajaran. Hal ini disebabkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar telah ditentukan dalam Standart Isi.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tersebut merupakan realisasi dari pengalaman belajar peserta didik yang telah ditentukan pada silabus pembelajarn IPS. Komponennya terdiri atas : Identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, tujuan yang hendak dicapai, materi pokok beserta uraiannya, langkah pembelajaran, alat media yang digunakan, penilaian dan tindak lanjut, serta sumber/ bahan yang digunakan sebagaimana contoh terlampir. Contoh format desain/ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : _____
Kelas / Semester : 4 / 2 (Dua)
Tema 5 : Pahlawanku
Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan

Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.5 Menggali informasi dari teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu- Budha di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.5 Mengolah dan menyajikan teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menemukan informasi yang terkait dengan kehidupan pada masa salah satu kerajaan Hindu.
- Membuat ulasan sederhana terkait dengan kehidupan pada masa salah satu kerajaan Hindu dengan menggunakan kosakata baku.

IPS

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.2 Memahami manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masapraaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan
- 4.2 Merangkum hasil pengamatan dan menceritakan manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan

Indikator :

- Menjelaskan perjuangan yang dilakukan oleh raja pada masa kerajaan HIindu
- Membuat rangkuman tentang perjuangan beberapa tokoh berdasarkan sejarah dari masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam

PPKn**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.3 Bekerjasama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah,sekolah, dan masyarakat

Indikator :

- Menjelaskan pentingnya kegiatan bergotong royong sebagai wujud dari rasa persatuan di dalam kehidupan bermasyarakat
- Memberikan contoh sikap yang menunjukkan rasa persatuan
- Menceritakan pengalaman bergotong royong di lingkungan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengolah informasi dan berdiskusi, siswa membuat rangkuman tentang perjuangan beberapa tokoh berdasarkan sejarah dari masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam dengan tepat dan percaya diri.
- Dengan membaca teks, siswa mampu menemukan paling sedikit 3 informasi tentang perjuangan Raja Purnawarman dengan benar dan percaya diri.
- Dengan menganalisis bacaan dan melakukan diskusi tentang Raja Purnawarman, siswa mampu memberikan pendapatnya tentang sikap Raja tersebut dengan percaya diri dan rinci.
- Dengan mengelompokkan gambar tentang sikap persatuan dan mendiskusikannya, siswa mampu menjelaskan pentingnya rasa persatuan di dalam kehidupan bermasyarakat dengan rinci dan berani.

- Dengan menganalisis contoh tentang sikap persatuan dan mendiskusikannya, siswa mampu memberikan 3 contoh sikap yang menunjukkan rasa persatuan dengan benar dan berani.
- Dengan membaca dan mendiskusikan bacaan, siswa mampu menceritakan dalam bentuk tulisan tentang pelaksanaan kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar dengan ejaan yang disempurnakan (EYD) yang tepat.
- Dengan kegiatan mengamati gambar dan diskusi, siswa mampu menceritakan dalam bentuk tulisan pengalaman pribadi tentang kegiatan gotong royong di lingkungan sekitarnya dengan percaya diri.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui arti pahlawan
- Mengulas bacaan tentang Raja Purnawarman
- Membedakan contoh dan bukan contoh persatuan dalam kehidupan sehari-hari
- Menceritakan pengalaman bergotong royong

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pen-dahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ● Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ● Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Pahlawanku</i>". ● Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa diminta mengamati beberapa gambar yang terdapat di buku siswa. <i>(Mengamati)</i> ● Siswa menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa. <i>(Menanya)</i> ● Siswa melakukan diskusi bersama seorang teman tentang sikap baik yang pernah dilakukan. <i>(Mengeksplorasi)</i> ● Siswa melakukan diskusi bersama seorang teman tentang sikap baik yang pernah dilakukan. ● Siswa menuliskan hasil diskusinya di dalam kolom yang tersedia. <i>(Mengkomunikasikan)</i> ● Siswa mengamati gambar tersebut dan menuliskan beberapa pertanyaan yang ingin mereka ketahui tentang tokoh-tokoh tersebut. <i>(Mengamati)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Saat siswa mengerjakan tugas, guru berputar memastikan bahwa semua siswa memahami instruksi yang diberikan. - Bantu siswa yang tampaknya mengalami kesulitan. ● Siswa mendiskusikan pertanyaan tersebut dengan teman mereka untuk mengetahui jawabannya. <i>(Mengeksplorasi)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Saat berdiskusi, mereka diperbolehkan untuk mencari tambahan informasi tentang beberapa tokoh dan benda peninggalan tersebut dari buku-buku, orang dewasa (guru atau staff sekolah), atau media internet lainnya. (guru bisa menyiapkan beberapa bahan bacaan tentang materi tersebut di kelas) - Batasi waktu sesuai dengan jam pelajaran. ● Siswa menuliskan sebanyak mungkin informasi yang telah diperoleh di kolom yang tersedia di buku mereka dan mendiskusikannya dengan seorang teman. <i>(Mengasosiasi)</i> ● Siswa membaca senyap teks tentang Raja Purnawarman yang ada di buku mereka. <i>(Mengamati)</i> ● Siswa menjawab pertanyaan bacaan dan menuliskannya di buku mereka. <i>(Menanya)</i> ● Siswa menuliskan kembali bacaan tadi dengan menggunakan kalimat sendiri di selembar kertas dengan memperhatikan beberapa petunjuk yang terdapat di buku siswa. <i>(Mengeksplorasi)</i> ● Siswa membacakan tulisan mereka kepada teman satu kelompok. <i>(Mengamati)</i> ● Siswa menjawab 3 pertanyaan dan menuliskannya dalam bentuk b <i>(Menanya)</i> ● Siswa mengomunikasikan jawaban mereka di depan kelas. <i>(Mengkomunikasikan)</i> ● Siswa melakukan diskusi dengan seorang teman tentang sikap persatuan yang telah diwujudkan oleh Raja Purnawarman. <i>(Mengeksplorasi)</i> 	150 menit
-------------	--	--------------

Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa menuliskan hasil diskusi dalam kolom yang tersedia di buku siswa. (<i>Mengasosiasi</i>) ● Siswa menjawab pertanyaan di buku siswa. (<i>Menanya</i>) ● Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi pelajaran. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ● Siswa membaca teks singkat tentang kegiatan gotong royong dalam kehidupan masyarakat Indonesia di masa sekarang yang mulai memudar. (<i>Mengamati</i>) ● Siswa menuliskan kondisi pelaksanaan gotong royong yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. (<i>Mengeplorasi</i>) ● Siswa menuliskan pengalaman mereka melakukan kegiatan kerja gotong royong. (<i>Mengkomunikasikan</i>) 	150 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ● Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ● Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ● Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ● Melakukan penilaian hasil belajar ● Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Gambar beberapa orang sedang bekerjasama melakukan beragam kegiatan
- Teks tentang kepahlawanan

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Rubrik Bahasa Indonesia dan IPS : menuliskan kembali cerita perjuangan Raja Purnawarman.

Kriteria	4	3	2	1
Ide Utama dan hal yang dapat dipelajari	Siswa menyebutkan ide utama dengan jelas dan menyampaikan hal yang bisa dipelajari dari bacaan atau sebaliknya.	Siswa menyebutkan ide utama dengan jelas namun tidak menyampaikan hal yang bisa dipelajari dari bacaan atau sebaliknya.	Ide utama atau hal yang dapat dipelajari dari bacaan disampaikan tidak lengkap.	Ide utama atau hal yang bisa dipelajari dari bacaan tidak disampaikan siswa sama sekali.
Data	Siswa menyebutkan data dengan lengkap (tokoh, tahun, tempat) dan dapat menghubungkannya satu sama lain.	Siswa menyebutkan data dengan lengkap (tokoh, tahun, tempat) namun tidak menyampaikan hubungannya.	Siswa menyebutkan sebagian data (tokoh, tahun, tempat) dan dapat menghubungkannya satu sama lain.	Siswa menyebutkan sebagian data (tokoh, tahun, tempat) namun tidak dapat menghubungkannya satu sama lain.
Pengorganisasian	Siswa menyampaikan isi bacaan secara runtut (awal, tengah dan akhir)	Sebagian besar urutan bacaan disampaikan siswa secara runtut.	Isi bacaan disampaikan siswa tanpa melihat hubungan urutan.	Siswa menyampaikan isi cerita dengan menghilangkan salah satu unsur (awal, tengah, akhir)

$$\text{Penilaian : } \frac{4 + 3 + 3}{12} \times 10 = \frac{10}{12} \times 10 = 8,3$$

2. Rubrik Diskusi

Kriteria	Bagus Sekali	Cukup Bagus	Perlu Berlatih Lagi
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara. (2)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan. (1.5) ✓	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. (1)
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat. (3)	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. ✓	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. (1)

Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi. (3) ✓	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik. (2)	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung. (1)
---	--	---	---

$$\text{Penilaian : } \frac{1,5 + 2 + 3}{8} \times 10 = \frac{6,5}{8} \times 10 = 8,1$$

3. Daftar Periksa PPKn

Kriteria	Sudah Terlihat	Belum Terlihat
Mengelompokkan gambar yang mencerminkan sikap persatuan dengan paling sedikit 2 benar, disertai alasan yang tepat		
Menuliskan paling sedikit 3 manfaat pentingnya rasa persatuan di dalam kehidupan bermasyarakat.		
Memberikan 3 contoh sikap yang menunjukkan rasa persatuan dengan benar.		
Menceritakan pengalaman bergotong royong dengan percaya diri		

4. Daftar Periksa IPS

Kriteria	Sudah Terlihat	Belum Terlihat
Menuliskan perjuangan yang telah dilakukan oleh Raja Purnawarman dengan tepat.		
Membuat rangkuman tentang perjuangan beberapa tokoh berdasarkan sejarah dari masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam dengan tepat.		
Menceritakan pengalaman bergotong royong dengan percaya diri		

5. Penilaian sikap (cinta tanah air dan bekerja sama).

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					

Mengetahui

....., 20....

Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV

(_____)

(_____)

NIP

NIP

BAB III

KETERAMPILAN DASAR PEMBELAJARAN IPS

A. Keterampilan Dasar dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan. Diantaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar.

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi professional yang cukup kompleks sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Turney (1973) mengungkapkan 8 keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan. Penguasaan terhadap keterampilan mengajar tersebut harus utuh dan terintegrasi, sehingga diperlukan latihan yang sistematis, misalnya melalui pembelajaran mikro (*Micro Teaching*).

1. Keterampilan Membuka Pelajaran

a. Pengertian dan Rasional

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari. Kegiatan membuka pelajaran semacam itu tidak saja harus dilakukan guru pada awal jam pelajaran tetapi juga pada awal setiap penggal kegiatan dari inti pelajaran yang diberikan selama jam pelajaran.

Namun demikian dalam proses pembelajaran sering guru tidak melakukan usaha membuka pelajaran. Setelah melakukan tugas rutin seperti menenangkan kelas, mengisi daftar hadir, menyuruh siswa menyiapkan alat pelajaran, guru langsung saja masuk pada kegiatan inti pelajaran. Prosedur mengajar demikian itu tidak memungkinkan mental siswa untuk menerima pelajaran dan perhatian terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari. Sebagai akibatnya siswa akan merasa pelajaran membosankan, tidak bermakna, sukar dipahami dan mereka tidak berusaha keras untuk memahaminya.

b. Penggunaan Dalam Kelas

Kemungkinan penggunaan keterampilan membuka dan menutup pelajaran ini dalam proses pembelajaran, sangat erat kaitannya dengan tujuan dan prinsip-prinsip membuka dan menutup pelajaran yang diuraikan berikut ini :

1) Tujuan

Kegiatan membuka dan menutup pelajaran yang dilakukan dengan baik akan berpengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pengaruh positif itu antara lain :

- a) Timbulnya perhatian dan motivasi siswa untuk menghadapi tugas yang akan dikerjakan.
- b) Siswa tahu batas-batas tugas yang akan dikerjakan.
- c) Siswa mempunyai gambaran yang jelas tentang pendekatan-pendekatan yang mungkin diambil dalam mempelajari bagian-bagian dari suatu pelajaran.
- d) Siswa mengetahui hubungan antara pengalaman yang telah dikuasai dengan hal-hal yang akan dipelajari atau yang masih asing baginya, dan
- e) Siswa dapat menggabungkan fakta, keterampilan atau konsep yang tercakup dalam suatu peristiwa.

2) Prinsip-prinsip penggunaan

Sebagaimana keterampilan mengajar lainnya, akan prinsip yang mendasar penggunaan komponen keterampilan membuka dan menutup pelajaran yang harus dipertimbangkan guru, sebagai berikut:

a) Bermakna

Dalam usaha menarik perhatian atau memotivasi siswa guru hendak-

nya memilih cara yang relevan dengan isi dan tujuan pelajaran. Cara atau usaha yang sifatnya dicari-cari atau dibuat-buat hendaknya dihindarkan. Cerita singkat atau lawakan yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran mungkin sementara bisa memikat siswa tetapi akan gagal dalam mewujudkan kelangsungan penguasaan pelajaran.

b) Berurutan dan berkesimpulan

Aktivitas yang ditempuh guru dalam memperkenalkan dan merangkum kembali pokok-pokok penting pelajaran hendaknya merupakan bagian dari kesatuan yang utuh. Dalam mewujudkan prinsip berurutan dan berkesinambungan ini perlu diusahakan suatu susunan yang tepat. Berhubungan dengan minat siswa, ada kaitan yang jelas antara satu bagian dengan bagian lain, atau ada kaitannya dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

c. Komponen-Komponen Keterampilan

Pada awal jam pelajaran atau setiap penggal kegiatan pelajaran guru harus melakukan kegiatan membuka pelajaran. Komponen keterampilan membuka pelajaran itu meliputi :

a. Menarik perhatian siswa

Banyak cara yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa, antara lain :

- 1) gaya mengajar guru
- 2) penggunaan alat-alat bantu mengajar, dan
- 3) pola interaksi yang bervariasi.

b. Membuka pelajaran

Salah satu tujuan membuka pelajaran adalah memilih secara hati-hati hal yang menjadi perhatian siswa, hendaknya dapat digunakan untuk menimbulkan motivasi. Sedikitnya ada empat cara untuk memotivasi siswa yaitu :

- 1) dengan kehangatan dan keantusiasan
- 2) dengan menimbulkan rasa ingin tahu
- 3) mengemukakan ide yang bertentangan, dan
- 4) dengan memperhatikan minat siswa.

c. Memberi acuan (*Structuring*)

Dalam hubungan dengan membuka pelajaran, memberi acuan diartikan

sebagai usaha mengemukakan secara spesifik dan singkat serangkaian alternatif yang memungkinkan siswa memperoleh gambaran jelas mengenai hal yang akan dipelajari dan cara yang ditempuh dalam mempelajari materi pelajaran. Untuk itu usaha yang dapat dilakukan guru adalah :

- 1) mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas
- 2) menyerahkan langkah-langkah yang akan dilakukan
- 3) mengingatkan masalah pokok yang dibahas, dan
- 4) mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

d. Membuat kaitan

Jika guru akan mengajarkan materi pelajaran yang baru perlu kiranya ia menghubungkan dengan hal-hal yang telah dikenal siswa atau dengan pengalaman atau dengan minat dan kebutuhannya untuk mempermudah pemahaman. Hal yang telah dikenal, pengalaman, minat dan kebutuhan itulah yang disebut dengan pengait. Contoh usaha guru tersebut antara lain :

- 1) Membuat kaitan antar aspek yang relevan dari bidang studi yang dikenal siswa.
- 2) Guru membandingkan atau mempertentangkan pengetahuan baru dengan yang telah diketahui.
- 3) Guru menjelaskan konsep atau pengertian sebelum menyajikan bahan secara rinci.

2. Keterampilan Menjelaskan

1. Pengertian

Memberikan penjelasan adalah penyajian informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan, misalnya untuk menunjukkan adanya hubungan sebab dan akibat atau antara diketahui dengan yang belum diketahui atau antara hukum yang berlaku umum dengan bukti atau contoh sehari-hari.

2. Rasional

Memberikan penjelasan adalah suatu aspek yang amat penting dari kegiatan seorang guru. Interaksi didalam kelas cenderung dipenuhi oleh kegiatan pembicaraan, baik guru sendiri, guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa.

3. Penerapan Dalam Kelas

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai guru dalam memberikan penjelasan didalam kelas yakni :

- a. Untuk membimbing siswa memahami dengan jelas jawaban pertanyaan “mengapa” yang mereka ajukan ataupun yang dikemukakan guru.
- b. Menolong siswa mendapatkan dan memahami hukum, dalil dan prinsip secara objektif dan bernalar.
- c. Melibatkan murid untuk berpikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan, dan
- d. Untuk mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahan pengertian mereka.

Dalam memberikan satu penjelasan, prinsip-prinsip di bawah ini perlu diterapkan :

- a. Penjelasan dapat diberikan di awal, tengah, ataupun di akhir jam pelajaran tergantung pada keperluannya. Penjelasan itu dapat juga diselingi dengan tanya jawab.
- b. Penjelasan harus relevan dengan tujuan pelajaran.
- c. Guru dapat memberikan penjelasan bila ada pertanyaan siswa ataupun direncanakan guru sebelumnya.
- d. Penjelasan itu materinya harus bermakna bagi siswa, dan
- e. Penjelasan harus sesuai dengan latar belakang dan kemampuan siswa.

4. Komponen-Komponen Keterampilan

Secara garis besar komponen-komponen keterampilan menjelaskan dibagi dalam dua hal yakni sebagai berikut :

a. Merencanakan

- 1) Yang berhubungan dengan isi pesan (materi), hal ini mencakup analisis masalah secara keseluruhan, menentukan jenis hubungan yang ada, menggunakan hukum, rumus atau generalisasi.
- 2) Yang berhubungan dengan penerima pesan (siswa), hal ini harus mempertimbangkan kepada siapa penjelasan itu hendak disajikan agar mereka memahami dengan baik.
- 3) Menyajikan suatu penjelasan, yakni suatu perencanaan yang baik tidak akan berhasil bila penyajiannya tidak baik.

b. Pelaksanaan atau penyajian

Pelaksanaan atau penyajian penjelasan akan dapat ditingkat hasilnya dengan memperhatikan sub komponen di bawah ini :

- 1) Kejelasan
- 2) Penggunaan contoh dan ilustrasi, dan
- 3) Pemberian tekanan.

3. Keterampilan bertanya

1. Pengertian Dasar

Keterampilan bertanya dapat diibaratkan suatu pengajaran itu sendiri, sebab pada umumnya guru dalam pengajarannya melibatkan/ menggunakan tanya-jawab. Dalam proses pembelajaran, bertanya memegang peranan penting sebab pertanyaan yang tersusun baik dengan teknik pelontaran yang tepat akan :

- a. Meningkatkan partisipasi murid dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu murid terhadap sesuatu masalah yang sedang dibicarakan.
- c. Mengembangkan pola pikir dan cara belajar aktif siswa, karena berpikir itu sendiri sesungguhnya adalah bertanya.
- d. Menuntut proses berpikir murid, sebab pertanyaan yang baik akan membantu murid agar dapat menentukan jawaban yang baik.
- e. Memusatkan perhatian murid terhadap masalah yang sedang dibahas.

2. Jenis-Jenis Pertanyaan

Peningkatan keterampilan bertanya yang menyangkut isi pertanyaan akan tertuju kepada proses mental atau lebih tepatnya proses berpikir yang diharapkan terjadi dalam diri murid. Pertanyaan yang hanya mengharapkan murid mengingat fakta atau informasi untuk menjawab akan mengakibatkan proses berpikir yang lebih rendah dibandingkan dengan pertanyaan yang mengharapkan murid harus terlebih dahulu mengorganisir dan menyusun fakta dan informasi itu sebelum dapat menjawabnya.

Jenis pertanyaan menurut taksonomi Bloom adalah sebagai berikut:

a. Pertanyaan pengetahuan.

Pertanyaan pengetahuan hanya mengharapkan jawaban yang sifatnya hafalan atau ingatan terhadap apa yang telah dipelajari, dalam hal ini murid tidak diminta pendapatnya atau penilaiannya terhadap situasi problema atau persoalan.

b. Pertanyaan pemahaman

Pertanyaan ini menuntut murid menjawab dengan jalan mengorganisir informasi yang pernah diterimanya dengan kata-kata sendiri atau menginterpretasikan atau membaca informasi yang dilukiskan melalui grafik atau kurva atau dengan jalan membandingkan/membeda-bedakan.

c. Pertanyaan penerapan

Pertanyaan penerapan/aplikasi menuntut murid untuk memberikan jawaban tunggal dengan cara menerapkan pengetahuan, informasi, aturan, kriteria, dan lain-lain yang pernah diterimanya.

d. Pertanyaan analisis

Pertanyaan analisis menuntut murid untuk menemukan jawaban dengan cara mengidentifikasi motif masalah yang ditampilkan, mencari bukti serta menarik kesimpulan.

e. Pertanyaan sintesa

Ciri-ciri pertanyaan ini jawabannya yang benar tidak tunggal melainkan lebih dari satu dan menghendaki murid untuk mengembangkan potensi serta daya kreasinya.

f. Pertanyaan evaluasi

Pertanyaan ini menghendaki jawaban dengan cara memberikan penilaian atau pendapatnya terhadap suatu issue yang ditampilkan.

3. Teknik Bertanya

Suatu pertanyaan yang “baik” ditinjau dari segi isinya, tetapi cara pengaturannya tidak tepat akan mengakibatkan tidak tercapai tujuan yang dikehendaki. Oleh karena itu aspek teknis dari pertanyaan harus pula dipahami dan dilatih agar guru dapat menggunakan pertanyaan secara efektif dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang harus diperhatikan adalah :

a. Kejelasan dan kaitan pertanyaan

Harus diusahakan agar pertanyaan itu jelas maksudnya serta kaitannya antara jalan pikiran yang satu dengan yang lainnya.

Usahakan tidak diselingi oleh kata-kata sisipan yang bersifat mengganggu.

b. Kecepatan dan selang waktu.

Kecepatan menyampaikan pertanyaan tergantung pada jenis pertanyaan. Pada umumnya guru muda (belum berpengalaman) cenderung banyak melontarkan pertanyaan dari menerima jawaban dan pertanyaan diucapkan dengan cepat tanpa diselingi pause untuk memberikan kesempatan murid berpikir.

c. Arah dan distribusi penunjukan

Pertanyaan diajukan seharusnya kepada seluruh murid sehingga didorong untuk berusaha menemukan jawabannya. Hanya dalam keadaan tertentu atau untuk menarik pemusatan perhatian, pertanyaan dapat langsung ditujukan pada seorang murid.

d. Teknik penguatan

Pemakaian yang tepat dari teknik penguatan ini akan menimbulkan sikap yang positif serta meningkatkan partisipasi murid dalam kegiatan pembelajaran sehingga memungkinkan pencapaian prestasi belajar yang tinggi.

e. Teknik menuntun dan menggali

Teknik ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas jawaban. Menuntun maksudnya untuk memberikan bimbingan agar murid dapat menemukan jawaban yang lebih benar. Sementara menggali adalah untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut yang bersifat mengembangkan kualitas jawaban yang pertama.

4. Keterampilan Memberi Penguatan

1. Pengertian

Penguatan adalah respons terhadap sesuatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Umpamanya seorang guru memberikan penguatan berupa komentar terhadap uraian pendapat yang baik dari siswa dalam diskusi, dengan pengharapan komentar itu dapat membesarkan hati siswa, sehingga nanti ia dapat memberikan uraian pikiran yang baik atau yang lebih baik lagi dalam diskusi selanjutnya.

2. Rasional

Memberi penguatan dalam kegiatan pembelajaran kelihatannya sederhana saja, yaitu tanda persetujuan guru terhadap tingkah laku siswa yang antara lain dinyatakan dalam bentuk kata-kata membenarkan, kata pujian, senyuman, atau anggukan. Padahal pemberian penguatan di kelas akan mendorong siswa meningkatkan usahanya dalam kegiatan pembelajaran dan mengembangkan hasil belajarnya.

3. Penggunaan Dalam Kelas

Pemberian penguatan dan penerapannya secara bijaksana dan sistematis berdasarkan cara dan prinsip yang tepat, akan dapat mencapai tujuan yang merupakan kemungkinan kemanfaatan dari penggunaan penguatan dalam kelas.

a. Tujuan yang ingin dicapai adalah :

- 1) meningkatkan perhatian siswa
- 2) membangkitkan dan memelihara motivasi siswa, dan
- 3) memudahkan siswa belajar.

b. Prinsip penggunaannya

Cara penggunaannya agar efektif harus memperhatikan hal berikut :

- 1) kehangatan dan keantusiasan
- 2) kebermaknaan, dan
- 3) menghindari penggunaan respons yang negatif.

c. Cara penggunaan

Memberikan penguatan dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- 1) penguatan pada pribadi tertentu
- 2) penguatan kepada kelompok siswa
- 3) pemberian penguatan dengan segera, dan
- 4) variasi dalam penggunaan.

4. Komponen-Komponen Keterampilan

Keterampilan memberikan penguatan terdiri dari beberapa komponen yang dipahami dan dikuasai penggunaannya oleh guru agar ia dapat memberikan penguatan secara bijaksana dan sistematis. Komponen itu adalah sebagai berikut :

- a. Penguatan Verbal, adalah komentar berupa kata-kata pujian, dukungan, dorongan yang dipergunakan untuk menguatkan

tingkah laku dan penampilan siswa, merupakan penguatan verbal.

- b. Penguatan Non-Verbal, adalah perilaku berupa ekspresi yang ditampilkan oleh seorang guru untuk menyatakan dukungan pada keadaan yang ditampilkan seorang atau sekelompok siswa.

Penguatan Non-Verbal dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan seperti :

- 1) penguatan berupa mimik dan gerak badan
- 2) penguatan dengan cara mendekati
- 3) penguatan dengan sentuhan
- 4) penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, dan
- 5) penguatan berupa simbol atau benda.

5. Keterampilan Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan pelajaran. Usaha menutup pelajaran dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari, mengetahui tingkat pencapaian dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

a. Menutup pelajaran

Di akhir jam pelajaran atau setiap penggal kegiatan guru harus menutup pelajaran agar siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok-pokok materi pelajaran yang dipelajari. Cara yang dapat dilakukan guru dalam menutup pelajaran ini adalah :

1) Meninjau kembali

Menjelang akhir jam pelajaran atau setiap penggal kegiatan guru harus meninjau kembali apakah inti pelajaran yang diajarkan telah dikuasai siswa. Ada dua cara yang dapat dilakukan :

- a) merangkum inti pelajaran
- b) membuat ringkasan

2) Mengevaluasi

Salah satu upaya untuk mengetahui apakah siswa sudah memperoleh wawasan yang utuh tentang suatu konsep yang diajarkan selama satu jam pelajaran atau sepenggal kegiatan adalah dengan penilaian.

Untuk maksud tersebut guru dapat meminta siswa menjawab pertanyaan secara lisan atau mengerjakan tugas-tugas. Bentuk evaluasi secara rinci adalah :

- a) mendemonstrasikan keterampilan
- b) mengaplikasikan ide baru pada situasi lain
- c) mengekspresikan pendapat siswa sendiri, dan
- d) soal-soal tertulis.

B. Strategi Pembelajaran Siswa Aktif (*Active Learning*)

Belajar merupakan proses yang disengaja untuk mengubah tingkah laku kearah tujuan yang telah ditetapkan. Proses belajar berlangsung interaksi komponen diri manusia dengan lingkungannya. Agar proses belajar berjalan optimal, perlu didukung oleh motivasi yang kuat pada diri siswa, sehingga apa yang dipelajari hendaknya dirasakan sebagai sesuatu yang sesuai dengan minat dan kepentingannya. Di lain pihak guru dalam mengajar hendaknya tetap memperhatikan karakteristik anak didik. Karena itu suasana proses belajar mengajar hendaknya selalu menyenangkan, menarik, tidak membosankan, mendorong anak didik untuk berbuat dan berkreasi sehingga terjadi pengembangan potensi anak didik.

Sehubungan dengan itu, kegiatan belajar mengajar bukanlah merupakan proses pemaksaan yang anak didik harus menuruti kemauan guru melainkan dalam proses pembinaan dan pengembangan seluruh potensi anak didik, baik yang berupa intelektual, emosi, pikiran, bakat, minat, dan motivasinya. Mengingat hal tersebut, guru perlu memahami dan menentukan strategi belajar yang tepat.

1) SYNERGETIC TEACHING (Pengajaran Sinergis)

Ini adalah strategi yang menghubungkan dua cara belajar yang berbeda. Strategi ini memberi kesempatan kepada siswa/mahasiswa untuk saling berbagi hasil belajar dari materi yang sama dengan cara yang berbeda dengan membandingkan catatan mereka.

LANGKAH-LANGKAH

- 1. Bagi kelas menjadi dua kelompok.
- 2. Pindahkan kelompok pertama ke kelas lain, atau tempat lain yang tidak

memungkinkan mereka mendengarkan kuliah anda untuk membaca bacaan dari topik yang akan ajarkan. Pastikan bahwa bacaan dapat dipahami dengan baik dan sesuai dengan waktu yang anda gunakan untuk perkuliahan.

3. Dalam waktu yang sama, sampaikan materi tersebut kepada kelompok ke-2 dengan strategi ceramah.
4. Setelah selesai, mintalah siswa/mahasiswa untuk berpasangan dengan kawan yang tadi menerima pelajaran dengan cara yang bebrbeda. Anggota kelompok satu akan mencari kawan dari anggota kelompok dua.
5. Keduanya diminta untuk menggabungkan hasil belajar yang mereka peroleh dengan cara yang berbeda tersebut.
6. Mintalah beberapa orang untuk menyampaikan hasil belajar mereka atau menjawab pertanyaan yang anda sampaikan.
7. Beri penjelasan untuk setiap jawaban siswa/mahasiswa yang belum jelas.

Catatan: Menurut sumber aslinya, sebelum memasuki langkah ke empat, proses yang digambarkan pada langkah ke dua dan tiga tersebut dibalik, sehingga kelompok yang tadinya mendengar bisa membaca dan yang tadinya membaca bisa mnedengar. Akan tetapi, menurut pengalaman kami memberi *workshop*, langkah tersebut tidak efrektif, karena proses sinergi yang akan ditonjolkan menjadi tidak nampak.

2) POINT-COUNTERPOINT

Strategi ini sangat baik dipakai untuk melibatkan siswa/mahasiswa dalam mendiskusikan isu-isu kompleks secara mendalam. Strategi ini mirip dengan debat, hanya saja dikemas dalam suasana yang tidak terlalu formal.

LANGKAH-LANGKAH

1. Pilihlah isu-isu yang mempunyai beberapa perspektif.
2. Bagilah siswa/mahasiswa kedalam kelompok-kelompok sesuai dengan jumlah perspektif yang telah anda tentukan.
3. Minta masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen-argumen

sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili. Dalam aktifitas ini, pisahlah tempat duduk masing-masing kelompok.

4. Kumpulkan kembali semua siswa/mahasiswa dengan catatan, siswa/mahasiswa duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok.
5. Mulai debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai.
6. Setelah salah seorang siswa/mahasiswa menyampaikan satu argumen sesuai dengan pandangan kelompoknya, mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal isu yang sama.
7. Lanjutkan proses ini sampai waktu memungkinkan.
8. Rangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan menggaris bawahi atau mungkin mencari titik temu dari argumen-argumen yang muncul.

Contoh dari penerapan strategi ini dapat dilakukan seperti berikut ini;

Untuk mata kuliah Lingkungan Hidup dapat diambil contoh isu tentang dampak pembangunan terhadap lingkungan. Tidak dipungkiri bahwa di jaman ini keperluan akan tempat tinggal, tempat-tempat bisnis atau perkantoran semakin tinggi. Namun pada sisi yang lain, ketika pembangunan dilaksanakan hanya berdasarkan pertimbangan ekonomi, akan menimbulkan dampak-dampak negatif yang tidak dapat dinilai dengan uang. Diantara dampak yang selama ini disoroti oleh banyak pihak adalah banjir yang disebabkan oleh hilangnya lahan-lahan konservasi air. Dalam kasus ini akan dibicarakan tentang pembangunan dilihat dari sudut pandang yang berlainan.

Kelompok pertama : Masyarakat korban banjir.

Kelompok ke dua : Pengembang (pengusaha) yang mempunyai kepentingan tertentu dalam pembangunan.

Kelompok ke tiga : Pemerintah yang mempunyai wewenang dalam emmberi ijin pembangunan atau penggunaan lahan tertentu untuk didirikan bangunan.

Dalam hal ini siswa/mahasiswa dibagi menjadi tiga kelompok yang mewakili ke tiga golongan di atas; *masyarakat korban banjir, pengembang dan pemerintah*. Strategi ini dapat diterapkan dengan baik sekali oleh Centre for Teching Staff Development (CTSD) IAIN Sunan Kalijaga dalam *workshop* yang diberikan untuk mengajarkan pendalaman materi Theologi Islam, khususnya dalam mencermati suatu isu dilihat dari sisi Theologi Islam, yaitu Madzhab Mu'tazilah, Khawarij, dan Ahlussunnah (Asy'ariyah).

3) INFORMATION SEARCH (Mencari Informasi)

Metode ini sama dengan ujian *open book*. Secara berkelompok mahasiswa mencari informasi (biasanya tercakup dalam perkuliahan) yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada mereka. Metode ini sangat membantu perkuliahan untuk lebih menghidupkan materi yang dianggap kurang menarik.

LANGKAH-LANGKAH

1. Buatlah beberapa pertanyaan yang dapat dijawab dengan mencari informasi yang dapat ditemukan dalam bahan-bahan atau sumber informasi yang bisa didapatkan oleh siswa/mahasiswa. Bahan-bahan sumber ini bisa dalam bentuk:
 - *Handout*
 - Dokumen
 - Buku teks
 - Informasi dari internet
 - Perangkat keras (mesin, komputer dan alat-alat lain)
2. Bagikan pertanyaan-pertanyaan tersebut kepada siswa/mahasiswa.
3. Minta siswa/mahasiswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara individual atau kelompok kecil. Kompetisi antar kelompok dapat diciptakan untuk meningkatkan partisipasi.
4. Beri komentar atas jawaban yang diberikan siswa/mahasiswa. Kembangkan jawaban untuk memperluas *skope* pembelajaran.

Catatan:

1. Buat pertanyaan yang mendorong siswa/mahasiswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara menyimpulkan sumber informasi yang tersedia.
2. Selain mencari jawaban pertanyaan, siswa/mahasiswa bisa juga diberi tugas seperti pemecahan masalah atau tugas dimana mereka harus mencocokkan atau merangkai kata-kata yang menyimpulkan poin-poin penting dari sumber bacaan.

4) CARD SORT (Sortir Kartu)

Strategi ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Gerakan fisik yang

dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamisir kelas yang kelelahan.

LANGKAH-LANGKAH

1. Setiap siswa/mahasiswa diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori. Berikut beberapa contoh:
 - Karakteristik hadisist sohih
 - *Nouns, verbs, adverbs* dan *preposition*
 - Ajaran Mu'tazilah
 - dan lain-lain
2. Mintalah siswa/mahasiswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama. (Anda dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan siswa/mahasiswa menemukannya sendiri.)
3. Siswa/mahasiswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
4. Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin penting terkait materi perkuliahan.

Catatan:

1. Minta setiap kelompok untuk menjelaskantentang kategori yang mereka selesaikan.
2. Pada awal kegiatan bentuklah beberapa tim. Beri tiap tim satu set kartu yang sudah diacak sehingga kategori yang mereka sortir tidak nampak. Mintalah setiap tim untuk mensortir kartu-kartu tersebut kedalam kategori-kategori tertentu. Setiap tim memperoleh nilai untuk setiap kartu yang disortir dengan benar.

5) THE POWER OF TWO (Kekuatan Dua Kepala)

Aktivitas pembelajaran ini digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Strategi ini mempunyai prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik daripada berpikir sendiri.

LANGKAH-LANGKAH

1. Ajukan satu atau lebih pertanyaan yang menuntut perenungan dan pemikiran. Beberapa contoh diantaranya:
 - Mengapa terjadi perbedaan faham dan aliran di kalangan umat Islam.
 - Mengapa peristiwa dan kejadian buruk menimpa orang-orang baik.
 - Apa arti khusyu' yang sebenarnya?
2. siswa/mahasiswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.
3. Setelah semua siswa/mahasiswa menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mintalah mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban satu sama lain serta membahasnya.
4. Mintalah pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan, sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka.
5. Ketika semua pasangan sudah menulis jawaban-jawaban baru, bandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas.

Catatan:

1. Mintalah keseluruhan kelas untuk memilih jawaban terbaik untuk setiap pertanyaan.
2. Untuk mempersingkat waktu, berikan pertanyaan spesifik kepada pasangan-pasangan tertentu daripada memberikan pertanyaan yang sama untuk semua orang.

6) JIGSAW LEARNING (Belajar Model Jigsaw)

Strategi ini merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa/mahasiswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

LANGKAH-LANGKAH

1. Pilihlah materi pelajaran/kuliah yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
2. Bagilah siswa/mahasiswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan

jumlah segmen yang ada. Jika jumlah siswa/mahasiswa adalah 50 sementara jumlah segmen yang ada 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi dua, sehingga setiap kelompok terdiri dari 5 orang, kemudian setelah proses selesai gabungkan kelompok pecahan tersebut.

3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi kuliah yang berbeda-beda.
4. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok.
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
6. Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa/mahasiswa untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

7) EVERYONE IS A TEACHER HERE (Setiap Orang Adalah Guru)

Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individu. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap siswa/mahasiswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya.

Dengan strategi ini, siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif.

LANGKAH-LANGKAH

1. Bagikan secarik kertas/kartu indeks kepada seluruh siswa/mahasiswa. Setiap siswa/mahasiswa diminta untuk menuliskan satu pertanyaan tentang materi perkuliahan yang sedang dipelajari di kelas (misalnya tugas membaca) atau sebuah topik khusus yang akan didiskusikan di dalam kelas.
2. Kumpulkan kertas, acak kertas tersebut kemudian bagikan kepada setiap siswa/mahasiswa. Pastikan bahwa tidak ada siswa/mahasiswa yang menerima soal yang ditulis sendiri. Minta mereka untuk membaca dalam hati pertanyaan dalam kertas tersebut kemudian memikirkan jawabannya.
3. Minta siswa/mahasiswa secara sukarela untuk membacakan pertanyaan tersebut dan menjawabnya.
4. Setelah jawaban diberikan, mintalah siswa/mahasiswa lainnya untuk menambahkan.
5. Lanjutkan dengan sukarelawan berikutnya.

Catatan:

1. Kumpulkan kertas tersebut. Siapkan panelis yang akan menjawab pertanyaan tersebut. Bacakan setiap kertas dan diskusikan. Gantilah panelis secara bergantian.
2. Minta siswa/mahasiswa untuk menuliskan dalam kertas tersebut pendapat dan hasil pengamatan mereka tentang materi perkuliahan yang diberikan.

8) INDEX CARD MATCH (Mencari Pasangan)

Ini adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, siswa/mahasiswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

LANGKAH-LANGKAH

1. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa/mahasiswa yang ada dalam kelas.
2. Bagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Setiap siswa/mahasiswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa/mahasiswa akan mendapat soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Minta siswa/mahasiswa untuk menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah semua siswa/mahasiswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

9) METODE CERAMAH

Tidak disangkal lagi metode pengajaran atau pembelajaran yang paling populer di Indonesia bahkan juga di negara-negara maju adalah metode ceramah, atau yang sering disebut dengan *lecture* atau *lecturing*. Mengingat poplarnya metode ceramah ini, maka di sini akan diulas beberapa hal yang berkaitan dengan metode ceramah, baik dari sisi kelebihan dan kekurangannya.

KELEBIHAN METODE CERAMAH

Berbicara mengenai sebuah metode pembelajaran, akan sering dijumpai pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan alasan pemakaian. Ketika berbagai alasan dicoba untuk diketengahkan, tentunya tidak akan disampaikan alasan-alasan yang bersifat subyektif dan tendensius. Untuk mendapatkan alasan yang kuat dan rasional perlu dilihat sisi-sisi kekuatan dan kelemahannya, sehingga dari pencandraan terhadap kedua sisi tersebut dapat ditemukan alasan yang dapat diterima banyak orang. Untuk itu di sini akan dipaparkan kelebihan metode ceramah, baik menurut teori yang disampaikan para ahli maupun kalangan dosen yang selama ini menggunakan metode tersebut. Namun sebelum membahas lebih lanjut tentang metode ceramah, di sini akan disampaikan bahwa dalam pengajaran, seorang guru/dosen pasti mempunyai tujuan yang akan dicapai oleh siswa/mahasiswanya. Tujuan tersebut dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori:

1. Mendapatkan pengetahuan,
2. Mampu menyampaikan pendapat,
3. Merubah sikap, atau
4. Keahlian dalam bidang tertentu

Metode pembelajaran akan berkaitan erat dengan tujuan yang akan dicapai. Seorang guru yang mengajarkan ilmu pengetahuan dengan tujuan agar siswanya mendapatkan suatu pengetahuan yang bersifat kognitif, akan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dengan orang lain atau dirinya sendiri ketika mengajar mata pelajaran yang bertujuan agar siswanya mampu mengubah sikap tertentu.

Berdasarkan pada kenyataan seperti disebut di atas, maka ketika seorang guru akan menggunakan metode ceramah, dia harus dapat mencapai tujuan yang telah dibuat sebelumnya. Oleh karena itu, menggunakan atau tidak menggunakan metode ceramah, sebaiknya diketahui terlebih dahulu apa sebenarnya metode ceramah itu.

Meskipun selama ini banyak guru/dosen atau bahkan semua dosen menggunakan metode ceramah dalam mengajar, namun belum banyak yang menyadari apa sebetulnya metode ceramah itu. Bligh menyatakan bahwa ceramah adalah *continous exposition by speaker who wants the audience to learn something*.¹ Cranton mengisyaratkan bahwa metode ceramah identik dengan apa yang dikenal dengan *Instructor-Centered Method*. Hal ini terjadi karena pengajar atau guru atau dosen adalah satu-satunya orang yang bertanggung jawab terhadap penyampaian materi kepada siswa/mahasiswa, sehingga arah komunikasi cenderung hanya satu arah, yaitu dari guru/dosen kepada siswa/mahasiswa.² Berkaitan dengan hal ini Bligh berpendapat bahwa sesuai dengan bukti penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, metode ceramah adalah metode yang tetap baik digunakan. Selanjutnya dia berpendapat:

1. Metode ceramah sama baiknya dengan metode yang lain, khususnya jika itu digunakan untuk menyampaikan informasi, *akan tetapi tidak lebih baik*.
2. Pada umumnya metode ceramah tidak seefektif metode diskusi, jika digunakan untuk menggugah pendapat siswa/mahasiswa.
3. Jika tujuan pembelajaran adalah mengubah sikap, maka sebaiknya tidak menggunakan metode ceramah.
4. ceramah tidak efektif jika digunakan untuk mengajar keterampilan.³

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa dalam hal tertentu, metode ceramah tidak kalah dibandingkan dengan metode-metode yang lain, terutama dalam penyampaian informasi. Tidak berbeda dengan Bligh, cranton berpendapat bahwa metode ceramah dapat menjadi metode yang efektif jika dipakai untuk pengajaran pada tingkat rendah, yaitu pengetahuan dan pemahaman, dari pembelajaran ranah kognitif, terutama pada kelas besar.⁴ Dari keterangan di atas, dapat dilihat sisi positif dari metode ceramah yang dapat disejajarkan dengan metode-metode pembelajaran yang lain. Dalam berbagai *workshop* yang diberikan oleh Centre

¹ Bligh, Donald A, (2000) *What's The Use of Lecture?*, (San Fransisco: Jossey-Bass, hal.4

² Cranton, Patricia, (1989) *Planning Instruction for Adult Learners*, Toronto: Wall & Emerson, hal.81

³ Bligh, *Ibid*.

⁴ Cranton, *Ibid*.

for *Teaching Staff Development (CTSD)*, peserta selalu diminta untuk mengidentifikasi kelebihan-kelebihan metode ceramah, dan hasilnya dapat dirangkum menjadi berikut ini:

1. Praktis dari sisi persiapan dan media yang digunakan.
2. Efisien dari sisi waktu dan biaya.
3. dapat menyampaikan materi yang banyak.
4. Mendorong dosen menguasai materi.
5. Lebih mudah mengontrol kelas.
6. Mahasiswa tidak perlu persiapan.
7. Mahasiswa dapat langsung menerima ilmu pengetahuan.

Dari Uraian di atas, nampaklah kelebihan yang ada pada metode ceramah. Selanjutnya di bawah ini akan dibahas mengenai kelemahan metode ceramah.

KELEMAHAN METODE CERAMAH

Tanpa mengecilkan kelebihan metode ceramah, metode yang hanya mengandalkan indera pendengaran sebagai alat belajar yang dominan ini, mempunyai beberapa kelemahan. Diantaranya adalah; mudah terganggu oleh hal-hal visual, dan rentan terhadap kebisingan. Disamping itu faktor otak yang cepat melupakan informasi yang didapat dianggap sebagai hal yang dominan. Faktor otak manusia tidak dapat diabaikan begitu saja, bahkan ini dapat menjadi faktor yang sangat dominan. Pertanyaan yang mungkin akan timbul adalah, kenapa otak cepat lupa? Berkaitan dengan hal ini, Bligh menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan seseorang cepat lupa, antara lain:

1. Retroactive dan Proactive Interference

Yang dimaksud dengan *interference* adalah gangguan atau perubahan situasi yang terjadi dalam memori otak manusia. Contoh dari ini adalah bahwa jika seorang siswa/mahasiswa belajar ilmu tertentu kemudian pada jam berikutnya dia belajar ilmu yang lain yang tidak ada kaitannya dengan yang pertama, maka pengetahuan yang diperoleh pada jam pelajaran ke dua akan menghalanginya untuk mengingat pengetahuan yang pertama. Hal ini yang disebut dengan *retroactive interference*. Sebaliknya, pengetahuan yang diperoleh pada jam pertama dapat mengganggu mahasiswa untuk mengingat-ingat pelajaran jam ke dua. Ini yang disebut dengan *proactive interference*.

2. *Tracey Decay* pada menit-menit awal

Yang dimaksud dengan *tracey decay* adalah mudahnya otak manusia untuk melupakan sesuatu yang dipelajari dalam hitungan menit bahkan detik. Kondisi ini dapat dibuktikan dengan seseorang yang mendengarkan cramah atau presentasi. Dalam hitungna menit atau bahkan detik dia sudah melupakan informasi-informasi yang telah diterima. Hal ini tidak terlepas mekanisme kerja otak, khususnya dalam *Short term Memory*.

3. Banyaknya informasi yang harus diingat

Salah satu faktor yang menyebabkan seseorang mudah melupakan sesuatu adalah karena dia ingin atau terpaksa belajar yang banyak. Berawal daria sumsi ini, tidaklah dibenarkan kalau guru/dosen menyampaikan materi yang adat dan penuh dengan hal-hal yang baru yang harus dingat oleh siswa/mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa/mahasiswa dapat belajar lebih banyak jika materi yang disampaikan tidak terlalu padat.

4. Melupakan yang tidak diinginkan

Dalam belajar seseorang tidak akan mengingat-ingat sesuatu yang tidak diinginkan. Dengan kata lain, seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar akan lebih cepat melupakan pengetahuan yang disampaikan oleh gurunya.

Dalam kaitannya dengan kelemahan metode ceramah ini, para guru/dosen yang mengikuti workshop desain instrusional yang dilaksanakan oleh CTSD mempunyai pendapat yang dirangkum sebagai berikut:

1. Membosankan
2. Mahasiswa tidak aktif
3. Informasi hanya satu arah
4. Feed back relatif rendah
5. Menggurui dan Melelahkan
6. Kurang melekat pada ingatan mahasiswa
7. Kurang terken dali, baik waktu maupun materi
8. Monoton
9. Tidak mengembangkan kreatifitas mahasiswa
10. Menjadikan mahasiswa hanya sebagai obyek didik
11. Tidak merangsang mahasiswa membaca.

MENINGKATKAN METODE CERAMAH

Mengingat adanya berbagai kelemahan yang ada pada metode ceramah, maka perencanaan yang matang sangatlah diperlukan. Untuk itu, hal-hal yang dapat membantu daya ingat siswa/mahasiswa dalam belajar perlu mendapat perhatian yang cukup dari seorang guru atau dosen. Dalam hal ini Bligh memberikan beberapa saran yang cukup baik untuk disimak dan dipertimbangkan yang berupa faktor-faktor yang dapat membantu daya ingat siswa/mahasiswa dalam belajar, yaitu;⁵

1. Membuat perkuliahan bermakna

Bermakna dalam sebuah pelajaran/perkuliahan mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi siswa/mahasiswa dalam belajar. Kata bermakna disini dapat berarti sejauh mana informasi yang disampaikan oleh guru/dosen sesuai dengan informasi yang telah dimiliki oleh siswa/mahasiswa, atau sejauhmana informasi tersebut memenuhi harapan mereka. Sebuah pelajaran/perkuliahan materinya terdiri dari informasi-informasi yang sulit dipahami akan mengurangi motivasi siswa/mahasiswa dalam belajar.

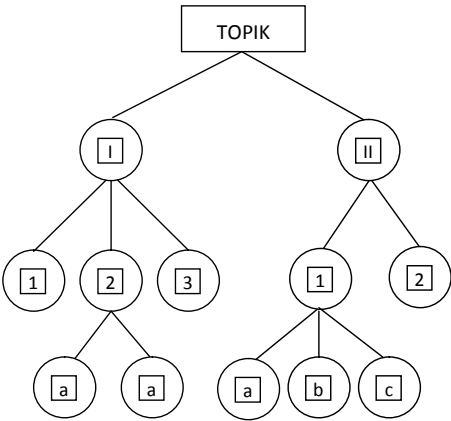
2. Keseluruhan atau parsial

Pembicaraan tentang keseluruhan atau parsial ini terus menjadi bahan diskusi bagi para pendidik dan ahli psikologi. Yang dimaksud dengan keseluruhan adalah semua topik materi dalam satu waktu tertentu diberikan dalam satu waktu. Sementara parsial adalah materi yang diberikan sepotong-sepotong. Jadi sejumlah materi yang akan diberikan dalam jangka waktu tertentu, seperti jam pelajaran, diberikan sedikit demi sedikit dan diselingi dengan waktu jeda.

3. Pengaturan materi dengan baik

Jika materi suatu pelajaran /perkuliahan disusun dengan urutan yang logis, maka akan lebih mudah dipahami oleh dibandingkan dengan materi yang tidak teratur. Beberapa bentuk penyusunan pelajaran/perkuliahan dengan metode ceramah antara lain adalah; bentuk Hirarki dan Mata Rantai. Sebuah perkuliahan dengan bentuk hirarki dapat disusun dengan model seperti berikut ini:

⁵ Bligh, *Op.cit.*p.36-34



Bentuk ini juga dapat disusun seperti gambar berikut ini:

- I. -----
1. -----
2. -----
 (i)
 (ii)
3. -----
- II. -----
1. -----
 (i)
 (ii)
 (iii)
2. -----

4. *Rehearsing the material* (mengingat-ingat materi)

Para ahli psikologi percaya bahwa mengingat kembali materi yang baru saja diberikan oleh guru/dosen adalah faktor penting dalam membantu daya ingat siswa/mahasiswa. Cara seperti ini sering disebut dengan *rehearsal* dan dapat dilakukan oleh siswa/mahasiswa dengan cara menyatakan kembali di dalam hati atau mengulang materi dengan teman-teman di kelas. Oleh sebab itu seorang guru/dosen perlu memberi waktu kepada siswa/mahasiswa untuk melakukan *rehearsal* dengan

teknik yang sesuai. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *minute paper*, *one sentence summary* atau *buzz group*.

5. Pengulangan oleh guru

Mengulang-ulang penjelasan terhadap suatu materi dapat membantu siswa/mahasiswa dalam mengingat pelajaran. Pengulangan ini dilakukan dengan porsi yang tidak berlebihan dengan maksud memberi penekanan terhadap materi yang dianggap penting oleh guru/dosen.

Berbeda dengan Bligh, Peter Renner memberikan saran agar perkuliahan dengan metode ceramah tetap menarik dan mempunyai hasil yang baik melalui tindakan⁶;

1. Batasi topik yang diajarkan
2. Jelaskan rencana pembelajaran yang akan disampaikan
3. Sediakan ringkasan
4. Gunakan alat bantu visual
5. Pergunakan handout (bahan ajar)
6. Atur kecepatan bicara
7. Usahakan agar siswa/mahasiswa tetap tertarik
8. Buat urutan yang logis
9. Jelaskan kapan siswa/mahasiswa dapat bertanya

Dari uraian tersebut di atas, telah sama-sama kita ketahui bahwa meskipun metode ceramah itu mempunyai beberapa kelemahan namun masih ada alternatif untuk ditingkatkan. Hal ini perlu diketahui oleh setiap guru/dosen yang terlalu sering menggunakan metode ini.

⁶ Rnner, Peter, (1998) *The Art of Teaching Adults*, Vancouver: Training Associates, hal.37

BAB IV

SUMBER BELAJAR

A. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar (*learning resorce*). Dalam website based-januari 1999, didefenisikan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum.

Sumber belajar juga diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi yang dapat digunakan sebagai wahana untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.



Pada pengertian lain sumber belajar dapat pula diartikan sebagai sesuatu yang dijadikan referensi untuk menambah wawasan dan sebagai sarana berfikir untuk menyadari akan adanya tanda-tanda kekuasaan Allah dan kebesaran Allah serta tunduk pada semua ketentuannya. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 269 : Artinya: Allah menganugerahkan Al-Hikmah (pemahaman yang dalam tentang Al-Qur'an dan As-Sunnah) kepada siapa yang dianugerahi hikmah itu, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).

Dari pengertian tersebut sumber belajar dapat dikatagorikan sebagai berikut :

- a. Tempat atau lingkungan alam sekitar yaitu dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku, misalnya

perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, mushollah, pondok pesantren, taman pendidikan Al-Qur'an dan sebagainya.

- b. Benda yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik, misalnya situs, candi, benda peninggalan lainnya.
- c. Orang yaitu siapa saja yang memiliki keahlian tertentu dimana peserta didik dapat belajar sesuatu, misalnya dosen, ahli geologi, polisi, ustaz, ustazah, dan guru ngaji dan lainnya seperti pada gambar diatas.
- d. Buku yaitu segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik, misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedi, fiksi, Al-Qur'an, Al-Hadis, dan lain sebagainya.
- e. Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana, dan peristiwa lainnya yang dapat dijadikan peristiwa atau fakta bagi sumber belajar.

Sumber belajar akan menjadi bermakna bagi mahasiswa maupun dosen apabila sumber belajar diorganisasi melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar, jika tidak maka tempat atau lingkungan alam sekita, benda, orang dan atau buku hanya sekedar tempat, benda orang atau buku yang tidak berarti apa-apa.

B. Fungsi Sumber Belajar

Menurut Wina sanjaya ada lima jenis fungsi pengembangan sumber belajar, yaitu

1) Fungsi Riset dan Teori

Fungsi riset dan teori ialah menghasilkan dan mengetes pengetahuan yang bertalian dengan sumber-sumber belajar, pelajar, dan fungsi tugas. Firman Allah dalam surat Al-Mujadalah : 11 yang artinya: "Allah meninggikan orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi pengetahuan dengan beberapa derajat".

2) Fungsi Desain

Fungsi desain ialah menjabarkan secara garis besar teori teknologi pendidikan berikut isi mata-mata pelajarannya ke dalam spesifikasinya untuk dipakai sebagai sumber belajar.

3) Fungsi Produksi dan Penempatan

Fungsi ini ialah menjabarkan secara khusus sumber-sumber kongkret dalam bentuk bahan-bahan produk untuk sumber belajar.

4) Fungsi Evaluasi dan Seleksi

Fungsi ini ialah untuk menentukan atau menilai penerapan (atau sejenis criteria) sumber-sumber belajar oleh fungsi lain.

5) Fungsi Organisasi dan Pelayanan

Fungsi ini adalah untuk membuat atau menjadikan sumber-sumber dan informasi mudah diperoleh bagi kegunaan fungsi yang lain serta pelayanan bagi para mahasiswa.¹

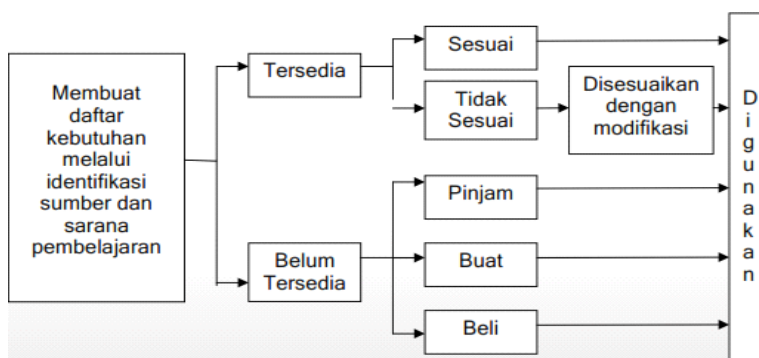
Adapun tahapan-tahapan dalam mengelola sumber belajar adalah sebagai berikut :

Pertama, membuat daftar kebutuhan melalui identifikasi sumber dan sarana pembelajaran yang diperlukan untuk kegiatan belajar mengajar di ruang atau di perguruan tinggi.

Kedua, golongan ketersediaan alat, bahan atau sumber belajar tersebut.

Ketiga, bila sumber belajar tersebut tersedia, pikirkan sesuai dengan penggunaannya, bila belum, lakukan modifikasi bila diperlukan.

Berkenaan dengan tahapan-tahapan pemanfaatan sumber belajar dapat dilihat pada bagan dibawah ini,



¹ Wina Sanjaya, (2012)Media Komunikasi Pembelajaran Jakarta: Prenada Media Group, hal.36

C. Komponen Sumber Belajar

Komponen sumber belajar adalah suatu system, maksudnya sumber belajar itu merupakan suatu kesatuan yang didalamnya terdapat komponen yang saling berhubungan, saling mempengaruhi, saling melengkapi, adapun komponen-komponen belajar dapat dibagi sebagai berikut :

- o tujuan, misi, dan fungsi sumber belajar. Setiap sumber belajar selalu mempunyai tujuan atau misi yang akan dicapai, tujuan setiap sumber itu selalu ada, baik secara eksplisit maupun secara insplisit.
- o Bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar. Wujud sumber belajar secara flash satu dengan yang lain berbeda, misalnya pusat pembelajaran berbeda dengan kantor bank, meskipun sama-sama memberi informasi perdagangan.
- o Pesan yang dibawa oleh sumber belajar. Setiap sumber belajar selalu membawa pesan yang dapat dimanfaatkan oleh pemakaian. Antara lain : pesan harus sederhana, cukup ruang, lengkap, mudah dimaknai.
- o Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan pesan sumber belajar. Untuk menentukan apakah sumber belajar itu masih dapat dipergunakan atau tidak dibutuhkan waktu, biaya yang terbatas dan lain sebagainya.

D. Manfaat Sumber Belajar

Dengan memasukkan sumber belajar secara terencana, maka suatu kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien, dalam usaha pencapaian tujuan instruksional. Sebab sumber belajar sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat cukup besar.

Manfaat sumber belajar seperti terlihat pada gambar di bawah ini tersebut antara lain:

1. Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkrit kepada peserta didik, misalnya: karya wisata ke obyek seperti meseum, kebun binatang, candi, makam para wali, masjid pondok pesantren dan sebagainya.
2. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, kunjungi atau dilihat, secara langsung dan konkrit. Misalnya : denah, sketsa, foto, film, majalah dan sebagainya.

3. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada didalam ruang, misalnya: buku tes, foto, film, narasumber, majalah, dan sebagainya.
4. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru, misalnya : buku bacaan, ensiklopedia, majalah dan sebagainya.
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (terhadap instruksional) baik dalam lingkup makro (misalnya : belajar system jarak jauh melalui modul) maupun makro pengaturan ruang yang menarik, simalulasi, penggunaan film dan OHP
6. Dapat merangsang untuk berfikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut. Misalnya : buku teks, buku bacaan, film, dan lain-lainnya yang mengandung daya penalaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir, menganalisis dan berkembang lebih lanjut.
7. Dapat memberikan suri tauladan yang baik (berahlaqul karimah) pada para mahasiswa.



Dengan demikian sumber belajar akan berarti apabila kita dapat memanfaatkannya dengan cara terus belajar atau menuntut ilmu seperti yang dianjurkan Nabi dalam Sebuah hadits:

Tuntutlah ilmu mulai dari buaian hingga liang lahat.

Dengan belajar kita akan tahu betapa luasnya ilmu yang ada didunia ini. Dan Allah juga telah menjanjikan derajat bagi orang – orang yang berilmu. Firman Allah dalam Surat Al – Mujadalah ayat 11. “Allah akan mengangkat atau meninggalkan derajat orang yang beriman di antaramu dan orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat”.

E. Sumber Belajar dan Pendekatan Sistem Impilakasi.

Pada dasarnya sumber belajar yang dipakai dalam pendidikan atau latihan adalah suatu system yang terdiri dari sekumpulan bahan / situasi yang dikumpulkan secara sengaja dan dibuat agar memungkinkan mahasiswa belajar secara individual.

1. Sumber belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

➤ **Pesan (Message)**

Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta pengertian atau data. Contoh : bahan-bahan pelajaran, cerita rakyat, dongeng, nasihat, hikayat, cerita kisah para Rasuk dan cerita asal mula terjadinya manusia. Firman Allah dalam surat Al-Mukmin: 12, 13, 14. *“Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dari suatu sari pati (berasal) dari tanah. Kemudian Kami jadikan sari pati itu air mani yang disimpan dalam tempat yang kokoh (rahim). Kemudian Kami jadikan segumpal darah, lalu Kami jadikan segumpal daging. Kemudian Kami jadikan dia tulang-belulang, lalu kami bungkus dengan daging. Kemudian Kami jadikan dia makhluk yang berbentuk lain. Maha suci Allah Maha Pencipta yang paling baik”.*

➤ **Manusia (People)**

Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan. Contoh; dosen, actor, mahasiswa, pembicara, pemain, dan penceramah.

➤ **Bahan (Materials)**

Sesuatu, biasanya disebut media/software yang mengandung pesan untuk disajikan. Contoh : transparasi, film, slide, tape, buku, gambar, dan sebagainya.

➤ **Peralatan (Device)**

Sesuatu, bisa disebut media/hardware yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada didalam software. Contoh : OHP TV, kamera, papan tulis, dan sebagainya.

➤ **Metode/teknik (Technique)**

Prosedur/cara yang disiplin dalam memanfaatkan bahan, peralatan, atau situasi untuk menyampaikan pesan. Contoh : ceramah diskusi, simulasi, belajar mandiri, dan sebagainya. Firman Allah SWT dalam Surat Al – Hjr: 94.

“Maka jalankanlah apa yang telah diperintahkan kepada mu dan berpalinglah dari orang-orang musyrik”.

➤ **Lingkungan (Setting)**

Situasi sekitar dimana pesan disampaikan. Contoh : ruangan, ruang studio, aula, mushollah, masjid dan sebagainya.

2. Perpustakaan sebagai sumber belajar

Perkembangan perpustakaan saat ini menunjukkan bahwa perpustakaan bukan hanya merupakan tempat untuk menyimpan atau mengoleksi buku sebagai benda mati. Perpustakaan, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini, saat ini harus sebagai tempat yang disebut *“The prevation of knowledge”*. Artinya perpustakaan merupakan tempat untuk mengumpulkan, memelihara dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Secara khusus perpustakaan berfungsi sebagai tempat pengumpulan, pelestarian, pengolahan, pemanfaatan, dadn penyebarluasan informasi. Tujuan dari perpustakaan yaitu membantu terselenggaranya proses pendidikan, menyediakan informasi pengembangan kebudayaan, hobi dan rekreasi.

a. Peranan Perpustakaan

Peranan perpustakaan paling utama adalah memberi informasi dari berbagai ilmu dan disiplin ilmu. Disamping itu pula perpustakaan juga berperan:

➤ **Meningkatkan kecerdasan bangsa**

Membaca adalah jendela ilmu pengetahuan. Dengan semakin banyak membaca, semakin bertambah pula wawasan dan cakrawala seseorang. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Alaq : 1-5.

Artinya : *“Bacalah dengan menyebut Tuhanmu yang menciptakan, dan telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang paling permurah, yang mengajarkan manusia dengan perantara kalam, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

➤ **Memajukan perkembangan ilmu dan teknologi**

Perpustakaan memberikan dorongan untuk membangun manusia yang mengikuti perkembangan pendidikan dan teknologi.

➤ **Melestarikan budaya bangsa**

Budaya yang ada di negara kita harus ditingkatkan kearah budaya membaca (salah satunya). Dan budaya-budaya lain demi kelestarian bangsa.

b. Fungsi Perpustakaan

Secara umum fungsi perpustakaan adalah :

- o **Penyimpan**
Perpustakaan berfungsi menyimpan bahan perpustakaan yang diterimanya, contohnya perpustakaan nasional Republik Indonesia berfungsi menyimpan segala terbitan tentang Indonesia.
- o **Pendidikan dan Penelitian**
Perpustakaan berfungsi menyediakan bahan dan pusat penelitian.
- o **Informasi**
Perpustakaan menyediakan informasi bagi pemakai, sebagai informasi yang menambah wawasan bagi pemakai, memberikan pengetahuan, memberikan pengalaman tentang segala yang bermanfaat.
- o **Kultural**
Perpustakaan berfungsi menyimpan khasanah budaya dan pelestarian budaya, dengan memberikan dan menjaga buku-buku yang mengenai sejarah budaya bangsa atau perkembangan budaya sekarang.

3. Lingkungan sebagai sumber belajar.

Lingkungan yang ada disekitar kita baik perguruan tinggi atau diluar perguruan tinggi dapat dijadikan sumber belajar. Karena lingkungan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, lingkungan meliputi: Masyarakat di sekeliling perguruan tinggi, madrasah ibtdaiyah; lingkungan fisik disekitar perguruan tinggi, Madrasah ibtdaiyah; Bahan-bahan yang tersisa atau tidak terpakai dan bahan-bahan bekas yang diolah dan dimanfaatkan sebagai sumber dan alat dalam belajar; Peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat.

a. Pengelolaan Lingkungan

Iklim belajar yang kondusif merupakan tulang punggung dan faktor pendorong dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi proses pembelajaran, sebaliknya iklim belajar yang kurang menyenangkan akan menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan.

Berkenaan dengan hal tersebut, sedikitnya terdapat tujuh hal yang harus diperhatikan, yaitu ruang belajar, pengaturan sarana belajar, susuan tempat duduk, penerangan, suhu dan bina suasana dalam pembelajaran.

b. Masyarakat sebagai sumber belajar

Masyarakat merupakan salah satu aspek lingkungan yang besar manfaatnya untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Cara perguruan tinggi dalam memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar:

- o Perguruan tinggi mengadakan kerja sama dengan orang tua mahasiswa.
- o Membawa sumber dari masyarakat ke dalam ruang untuk kepentingan pelajaran (pertanian, perusahaan).
- o Mengajak mahasiswa ke lingkungan masyarakat untuk berpartisipasi secara aktif dalam suatu kegiatan tertentu. Misalnya Ta'ziah dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian tersebut, sumber belajar dapat dikategorikan sebagai berikut :

- o Tempat atau lingkungan alam sekitar dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan dan sebagainya.



- o Benda, yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik misalnya : situs, candi, ka'bah, masjid dan sebagainya.
- o Orang, yaitu siapa saja yang memiliki keahlian tertentu dimana peserta didik dapat belajar sesuatu, misalnya, Dosen, Ustaz/ustazah, Kiyai/ulama, dan ahli – ahli lainnya.
- o Buku, yaitu segala macam jenis buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik, misalnya : buku pelajaran, buku teks, Al – Qur'an, Al – Hadits, kamus, biografi, dan lain sebagainya.
- o Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya : peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana, dan peristiwa lainnya. Firman Allah SWT dalam surat Al – Imron :191.

Artinya: *“Ya Tuhan kami tiadalah Engkau ciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksaan api neraka.*

Sumber belajar menjadi semakin bermakna bagi mahasiswa maupun dosen apabila sumber diorganisasi melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya. Jika tidak, maka ia akan menjadi sia-sia Firman Allah SWT.

Artinya : *“Ya Tuhan kami, tiadalah yang Engkau ciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka (Q.S. Ali – Imran : 192).”*

Sumber belajar sangat penting untuk kelangsungan program belajar dan kecerdasan bangsa. Juga sebagai sarana melestarikan budaya bangsa. Sumber belajar dalam pengajaran adalah segala apa (daya, lingkungan, pengalaman) yang dapat digunakan dan dapat mendukung proses kegiatan pengajaran secara lebih efektif dan efisien serta dapat memudahkan pencapaian terjadi pengajaran atau belajar, tersedekah baik langsung maupun tidak langsung, baik konkrit atau abstrak.

Untuk menjamin bahwa sumber belajar tersebut cocok, sumber tersebut harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- o Sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar.
- o Sumber belajar harus mempunyai nilai-nilai instruksional edukatif.
- o Sumber belajar harus tersedia dengan cepat.

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN

A. Media Pembelajaran IPS

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses saluran informasi. Menurut *National Education Association (NEA)*, Media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Lebih lanjut Asnawir dan Basyiruddin mengungkapkan bahwa media merupakan sesuatu yang berfungsi menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa-siswi) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pada dirinya¹.

Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa media juga dapat diartikan sebagai sumber belajar yang dikategorikan menjadi sumber dalam bentuk manusia (guru/dosen) dan sumber bukan manusia yakni materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa-siswi mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Namun dalam pembahasan ini akan difokuskan pada media sebagai sumber belajar bukan manusia.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk alasan media digunakan, dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang memungkinkan guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya².

¹ Usman Basyaruddin, (2008)*Media Pembelajaran*, Jakarta Ciputat Press hal. 74

² Arsyad Azhar, (2005)*Media Pembelajaran*, Jakarta Raja Grafindo Persada hal.3

- Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat diproyeksikan kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan objek atau rekaman kejadian dapat diproyeksikan tanpa mengenal waktu. Kapan saja dan beberapa kali pun dilakukan.

- Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari – hari dapat disajikan kepada siswa – siswi dalam kurun waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time – lapse recording*, misalnya bagaimana proses penanaman dan panen coklat hingga proses pembuatan permen coklat dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa-siswi untuk mengetahui asal usul dan proses dari penanaman bahan baku coklat hingga menjadi permen coklat.

- Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa – siswi dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format apa saja (video, disket, misalnya), ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan ia siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang – ulang disuatu tempat.

Dari tiga ciri media yang disebutkan menunjukkan bahwa media yang dimaksud adalah media (teknologi) canggih seperti yang ditulis oleh Azhar Arsyad disamping menurut beliau ada juga media (teknologi) tradisional.³

³ *Ibid* hal.3

Banyak penulis yang membuat klasifikasi media yang memperhatikan karakteristik suatu media yang berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Pada dasarnya pengelompokan media didasarkan atas beberapa pertimbangan; menurut Scharmm pertimbangannya adalah dari segi ekonomisnya, lingkup sasarannya yang dapat diliput dan kemudahan kontrol pemakai, sedangkan menurut Gagne, karakteristik media juga dapat dilihat dari segi kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar.

Terlepas dari itu semua, penting untuk diketahui bersama bahwa berhubungan dengan konten dari mata kuliah ini yakni pembelajaran IPS MI, amak media digunakan dalam pembelajaran ini sepatutnya dipertimbangkan standart isi Madrasah Ibtidaiyah.

Meskipun demikian, untuk memperkaya khasanah keilmuan kita khususnya mengenai media pembelajaran, maka tulisan ini tetap akan menyajikan berbagai media pembelajaran secara umum.

Sadiman salah seorang ilmuwan dibidangnya, membahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dalam 3 kelompok besar, yakni 1). Media grafis, 2). Media audio dan 3) Media proyeksi diam.⁴

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak grafiskan.

Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk

⁴ Arif S, Sadiman,(2005) *Media Pendidikan* Jakarta : PT. Grafindo Persada hal. 27

media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Gambar/foto

Gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, sebab merupakan visualisasi yang dapat dilihat dan amati secara langsung. Oleh karena itu pepatah Cina mengatakan sebuah gambar akan berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.

b. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar. Setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tidak perlu dipersoalkan karena media ini dibuat langsung oleh guru.

Seorang guru bisa saja menerangkan proses perkembangbiakan kupu-kupu secara lisan/verbal. Kalau mau jelas tentu saja sebaiknya menunjukkan benda-benda sebenarnya kupu-kupu, telur, ulat, kepompong, serta proses itu sendiri. Kalau tidak mungkin, guru dapat memperlihatkan gambar/fotonya. Tetapi itu memerlukan waktu dan biaya. Sketsa dapat dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.

c. Diagram

Diagram atau skema adalah penggambaran struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan antar komponennya dengan segala sifat-sifat dan prosesnya yang kompleks secara sederhana sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Denah rumah adalah salah satu contoh dari diagram. Pada denah tersebut dapat kita lihat beberapa ukuran rumah, jumlah kamar, susunan kamar-kamarnya, letak pintu, jendela, perabot-perabot rumah tersebut.

d. Bagan/*Chart*

Secara garis besar bagan/chart terbagi dua, yakni bagan yang menyajikan pesan secara bertahap dan bagan yang menyajikan pesan secara sekaligus. Pembagian bagan ini sebenarnya didasarkan pada kompleksitas data atau pesan yang akan disampaikan. Seringkali siswa-siswi bingung bila dihadapkan pada data yang banyak sekaligus. Bagan yang bersifat

menunda penyampaian pesan ini antara lain bagan balikan atau bagan tertutup. Cara kerja bagan tertutup (*hidden chart*) adalah beberapa jenis bagan yang ada ditutup dengan potongan-potongan kertas yang mudah lepas dan setelah penyajian, tutup kertas tersebut dibuka satu persatu, disamping ekonomis, cara ini juga dapat menarik perhatian siswa-siswi. Sedangkan cara kerja bagan balikan adalah bagian-bagian dari pesan tersebut ditulis dalam lembaran tersendiri kemudian setiap lembaran dibundel menjadi satu pada saat penyajian, bagan yang ada dibuka/dibalik satu persatu.

Bagan/*chart* yang dapat menyajikan pesan sekaligus antara lain, bagan pohon (*tree chart*), bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu (*time line chart*) dan *steam chart*.

Bagan pohon ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang, dan ranting. Bagan ini biasanya digunakan untuk menjelaskan silsilah keturunan atau struktur organisasi.

Bagan arus menggambarkan arus proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja dalam suatu organisasi. Tanda panah seringkali untuk menggambarkan arah arus tersebut.

Steam chart adalah kebaikan dari bagan pohon. Beberapa bagian yang menjadi komposisi dari suatu akhirnya menyimpul atau menuju ke satu hal yang sama. Sesuatu produk dihasilkan dari beberapa bahan mentah dapat lebih mudah dijelaskan dengan menggunakan *Steam chart*.

Bagan garis waktu bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Kalau misalnya kita akan menunjukkan kapan suatu peristiwa sejarah mulai dan berakhir, peristiwa apa saja yang terjadi lebih dahulu peristiwa apa pula yang terjadi kemudian dapat dijelaskan dengan menggunakan bagan garis waktu.

e. Grafik (*graphs*)

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Seringkali untuk melengkapinya digunakan simbol-simbol verbal. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas, sehingga sangat membantu didalam proses pembelajaran khususnya dalam menyajikan data yang bersifat kuantitatif.

Beberapa macam grafik yang dapat digunakan diantaranya adalah: grafik garis (*line graphs*), grafik batang (*bar graphs*), grafik lingkaran (*circle atau pie graphs*) dan grafik gambar (*pictorial graphs*).

f. Kartun/kalikatur

Kartun biasanya hanya menyajikan esensi pesan yang dituangkan ke dalam gambar sederhana dengan penggambaran karakter yang secara umum mudah dikenal dan dimengerti.

g. Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan tetapi juga dapat memberi kesan tertentu bagi yang melihatnya. Poster dapat mempengaruhi orang merubah pola tingkah laku sesuai pesan yang disampaikannya.

h. Peta dan Globe

Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi dan sangat penting untuk mengkonkritkan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Peta biasanya dilengkapi dengan keterangan mengenai gambar dan bentuk simbol.

i. Papan Flanel

Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel, berfungsi sebagai tempat memasang gambar objek yang akan disajikan dan sangat praktis digunakan berkali-kali karena gambar yang ditempel pada flanel dapat dicopot dengan mudah.

j. Papan Buletin

Papan buletin berfungsi untuk menempelkan gambar-gambar atau tulisan yang dimaksud untuk memberitahukan kejadian atau pesan dalam jangka waktu tertentu.

2. Media Audio

Media Audio sangat berkaitan dengan indera pendengaran yang menyampaikan pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif baik verbal (bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio antara lain, radio, alat perekam pita magnetik (*tape recorder*), piringan hitam.

a. Media Proyeksi Diam

Seperti halnya media grafik, media proyeksi diam juga berfungsi memberi

rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat secara langsung menampilkan pesan media yang digunakan. Pada media proyeksi diam, pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh audiens. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio tapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam diantaranya adalah

1) Media Transparansi

Media transparansi atau *overhead transparanci (OHT)* sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu *overhead projector (OHP)*. Pesan/materi yang ingin disampaikan terlebih dahulu dibuat pada sehelai bahan transparan untuk kemudian diproyeksikan dengan menggunakan alat OHP.

2) Film

Ada tiga macam ukuran film yaitu : 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Semakin besar ukuran film, semakin besar gambar yang dapat ditampilkan. Film dioperasikan pada ruangan gelap.

3) Televisi

Televisi tergolong media massa, karena jumlah penerima pesannya banyak. Disamping sebagai media massa, Televisi juga dapat diprogram yang dikenal dengan Televisi Siaran Terbatas (TVST). Pada model ini, siarannya dapat dikontrol oleh guru.

4) Video

Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh film dapat diambil alih oleh video. Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi yang dimiliki oleh perangkat video dan tidak dimiliki oleh film.

b. Permainan dan Simulasi

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Sedangkan simulasi adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas yang bersifat operasional. Artinya simulasi menggambarkan proses yang sedang berlangsung.

Selain simulasi dan permainan dikenal istilah permainan peran (*Role Playing*), dan Permainan Simulas. Permainan peran (*Role Playing*) memiliki 3 (tiga) komponen yaitu (a) adanya skenario atau lingkungan tempat terjadinya tindakan – tindakan (b) adanya sejumlah peran dengan berbagai

karakternya yang harus dibawakan; dan (c) adanya masalah yang harus dipecahkan oleh pemegang – pemegang peran tersebut.

Pemmainan simulasi menggabungkan unsur – unsur permainan dan simulasi yaitu adanya *setting*, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.

c. Kamping atau Perkemahan Sekolah

Perkemahan mempunyai banyak nilai – nilai pendidikan, misalnya merasa dekat dengan alam sekitar, memupuk rasa tanggung jawab, jiwa gotong royong dan perasaan sosial dan menimbulkan rasa kagum terhadap keindahan alam sekitar dan menimbulkan rasa dekat dengan tuhan.

B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran IPS

1. Fungsi Media

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa – siswi baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip – prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa – siswi.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar menurut Oemar Hamalik dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam merangsang motivasi siswa – siswi dalam kegiatan belajar yang membawa pengaruh psikologis bagi siswa – siswi.

Fungsi media dalam pembelajaran menurut Derek Rowntree adalah: Membangkitkan motivasi belajar, Mengaktifkan respon siswa – siswi, Memberikan feed back dengan segera.

Levie & Lentz mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu (1) fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa-siswi untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pelajaran; (2) fungsi afektif, terlihat dari tingkat perhatian siswa-siswi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang dapat menggugah

emosi dan sikap siswa – siswi dalam proses belajar mengajar; (3) fungsi kognitif yaitu dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat pesan yang disampaikan melalui media; (4) fungsi kompensatoris yaitu dapat membantu siswa – siswi yang lemah dalam membaca dan memahami teks sehinggadengan mudah dapat mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali, dengan kata lain media pengajaran berfungsi untuk menakomodasi siswa – siswi yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2. Manfaat Media

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad mengemukakan manfaat media pendidikan sebagai berikut (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa – siswi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswi dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa – siswi tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa – siswi dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan dan lain – lain.

C. Kelemahan dan Keunggulan Tiap-Tiap Media Pembelajaran IPS

Pemilihan dan penggunaan media dalam proses belajar mengajar bagi seseorang pengajar ataupun pendidik harus di sadari bahwa ; tidak ada satu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tiap – tiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri – sendiri, sehingga dalam pemilihan media harus senantiasa mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan serta kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.

Berikut beberapa contoh jenis media dengan keleihan dan kekurangannya:

a. Media gambar/foto.

Kelebihannya

1. Sifatnya konkret; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tidak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto sangat bermanfaat dalam hal ini.
3. Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
4. Foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman.
5. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kekurangannya :

1. Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata;
2. Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

b. Denah

Kelebihannya :

1. Merangsang siswa-siswi untuk mengetahui keadaan sesungguhnya dari apa yang terdapat pada denah / sketsa.
2. Sangat membantu guru yang tidak memiliki keterampilan menggambar
3. Mudah membuatnya.

Kekurangannya :

1. Sulit dipahami oleh tingkat usia dan tingkat pendidikan tertentu.
2. Membutuhkan pengetahuan yang luas dari pihak guru.

c. Karikatur

Kelebihannya :

1. Membangkitkan daya analisis dan daya berpikir kritis.
2. Membangkitkan rasa humor sebagai variasi belajar mengajar.
3. Memperkaya daya imajinasi siswa – siswi.

Kekurangannya :

1. Dapat menimbulkan kesimpulan yang bersifat general.
2. Dapat menimbulkan ketersinggungan.
3. Dapat menimbulkan kesimpulan ganda.

d. Over Head Projektor (OHP)

Kelebihan

1. Mudah menggunakannya.
2. Dapat digunakan pada kelas yang kecil maupun kelas yang besar.
3. Tidak memerlukan kamar/ ruangan khusus
4. Biayanya lebih murah dibanding media elektronik lainnya seperti projektor film, slide dan sebagainya.

Kekurangan

1. Memerlukan waktu khusus mempersiapkan materi yang akan ditransparasikan.
2. Memerlukan keterampilan khusus dalam mengemukakan ide – ide yang bervariasi bentuknya.

e. Radio

Kelebihannya

1. Harganya lebih murah
2. Dapat dipindahkan dari satu tempat ketempat lainnya.
3. Dapat memberikan informasi secara berulang – ulang.

4. Dapat mengembangkan daya imajinasi anak didik.
5. Merangsang partisipasi aktif pendengar.
6. Memusatkan perhatian anak didik pada pesan yang disajikan.
7. Menyajikan hal – hal yang lebih menarik.
8. Memberikan pengalaman – pengalaman luar kelas.
9. Mengatasi ruang, dana, waktu.
10. Radio dapat memberikan berita autentik atau keterangan keterangan yang sebenarnya.
11. Mendorong kreativitas anak didik.
12. Radio berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian seseorang.

Kekurangannya

1. Sifat komunikasi radio hanya satu arah.
2. Program radio telah disentralisir, sehingga guru kurang mempersiapkan diri bersama anak didik secara baik. Karena belum terjalaninya kerjasama antara pembuat program dengan guru-guru di kelas.

D. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran IPS

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Arsyad mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut :

1. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional dalam pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu ranah atau dua maupun gabungan ketiga ranah (kognitif, afektif, psikomotorik).
2. Tepat untuk mendukung isi materi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa – siswi.
3. Praktis, luwes dan berakurasi. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Guru harus memiliki media ini sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya.
4. Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu

menggunakannya dalam proses pembelajaran, sebab nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh yang mengoperasikannya.

5. Pengelompokan sasaran. Media digunakan secara efektif berdasarkan kelompok sasaran, ada media yang tepat digunakan untuk kelompok besar blum tentu efektif digunakan untuk kelompok kecil demikian pula sebaliknya.
6. Mutu teknis. Pengembangan media harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain sehingga siswa-siswi terfokus dan epsan yang disampaikan dapat ditangkap secara efektif.

Selain pertimbangan yang dikemukakan diatas, ditambahkan beberapa pertimbangan yang juga tidak kalah pentingnya untuk diperhatikan seperti ditulis oleh R. Ibrahim :

- a. Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada. Salah satu hambatan yang sering dialami dalam mengajar adalah kurangnya waktu yang tersedia apalagi kalau kurikulumnya terlalu padat isinya. Disamping itu yang perlu dipertimbangkan juga adalah ketersediaan sarana pendukung dalam penggunaanya, misalnya listrik, cahaya dan lain-lain.
- b. Biaya. Kesesuaian kemampuan dana yang dimiliki untuk pengadaan media juga suatu hal yang perlu pertimbangan, meskipun terkadang media yang paling cocok digunakan untuk suatu pembelajaran terpaksa tidak digunakan karena persoalan ketidak siapan dana untuk pengadaannya.
- c. Secara lebih spesifik, mata pelajaran IPS pada jenjang MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan : 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokasi nasional dan globa. (Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah)

Karakteristik peserta didik MI dalam pembelajaran IPS didasarkan

pada asumsi bahwa peserta didik bukan hanya menjadi sasaran yang harus menerima materi IPS yang diajarkan, melainkan mereka harus diperlakukan sebagai subyek yang menjalani proses belajar IPS secara aktif. Oleh karena itu, hal-hal yang berkenaan dengan hakekat dirinya harus diperhatikan secara sungguh-sungguh. Diantaranya : 1) kondisi dan perkembangan mentalnya harus menjadi acuan dalam menentukan model penyajian yang paling serasi, 2) kesadaran mentalnya, seperti minat, dorongan mengetahui kenyataan, dan dorongan menemukan sendiri gejala-gejala kehidupan harus ditumbuh kembangkan dengan model pembelajaran yang menarik dan bermakna, 3) potensi yang dimilikinya, seperti sikap mentalnya, daya rasional dan emosional, serta keterampilan yang akan dikembangkan melalui pembelajaran IPS dibina kearah kematangan dan kedewasaan. (Sumaatmadja, 1980)

Berdasarkan uraian diatas maka sangat terbuka kemungkinan terjadi dua proses pembelajaran yang memiliki kompetensi dasar yang sama tetapi menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

E. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran IPS

1. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran.
 - a. Media yang dibuat harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. (materi pembelajaran, karakteristik siswa-siswi dan tujuan pembelajaran)
 - b. Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan mental siswa-siswi.
 - c. Ketersediaan sarana dan prasarana untuk membuat media tersebut.
 - d. Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.
 - e. Biaya. Kesesuaian kemampuan dana yang dimiliki untuk pengadaan media.
 - f. Secara teknis media yang dibuat dapat digunakan secara efektif oleh guru.
2. Prinsip – prinsip pembuatan media.
 - a. Kesederhanaan
Isi media sebaiknya ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja yang penting pesan konsep yang disampaikan tergambar dengan jelas.

b. Kesatuan.

Kesatuan dimaksudkan adalah hubungan antara unsur-unsur secara fungsional menyatu secara menyeluruh.

c. Penekanan.

Penekanan pada bagian-bagian tertentu diperlukan untuk memusatkan perhatian.

d. Keseimbangan.

3. Langkah pembuatan media

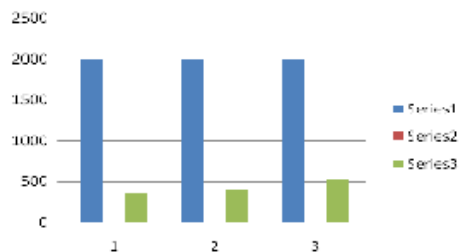
Contoh Pembuatan Media**Grafik Batang** Gambar di Samping

Bahan dan alat :

1. Kertas karton.
2. Spido berwarna.
3. Mistar.

Pembuatan :

1. Buatlah garis vertikal dan garis horisontal yang diantara keduanya bertemu disudut kiri bawah.
2. Tentukan garis vertikal adalah perkembangan jumlah peserta didik sedangkan garis horisontal merupakan tahun.
3. Berilah tanda yang secara rasional sesuai dengan perkembangan jumlah siswa-siswi mulai angka yang terendah sampai yang tertinggi.
4. Buatlah grafik batang berdasarkan jumlah siswa-siswi pada tahun pertama sampai pada tahun terakhir berdasarkan data dari jumlah siswa-siswi.



F. Pengembangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Pengetahuan Sosial

1. Media Pembelajaran Pengetahuan Sosial

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya

juga merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus.

Alat peraga adalah (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar. *Audio Visual Aids (AVA)* mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekannya pada pihak yang belajar. Semua istilah tersebut dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran.

Apa yang dinamakan media, sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak/*Software*, sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras/*Hardware*. Transparansi, program kaset audio, dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan radio, kaset, dan video player. Jadi, salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran Pengetahuan Sosial

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi, secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut.

a. Menyampaikan Materi Pelajaran Dapat Diseragamkan

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap

suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengarkan uraian suatu materi pelajar melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa di manapun berada.

b. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, dan menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa; merangsang siswa berinteraksi baik secara fisik maupun emosional. Pendeknya, media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan membosankan.

c. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin dapat cenderung berbicara suatu arah kepada siswa. Namun, dengan media guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif, tetapi juga siswanya.

d. Efisiensi dalam Waktu dan Tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-

ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Apabila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru, siswa mungkin kurang memahami pelajaran dengan baik. Akan tetapi, jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

f. Media Memungkinkan Proses Belajar Dapat Dilakukan di Mana Saja dan Kapan Saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan pun dan di manapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan computer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, sebagian besar waktunya dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.

g. Media Dapat Menumbuhkan Sikap Positif Siswa terhadap Materi dan Proses Belajar

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

h. Mengubah Peran Guru ke Arah yang Lebih Positif dan Produktif

Dengan memanfaatkan media dengan baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberikan perhatian kepada aspek-aspek edukatif

lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

3. Jenis Media dan Karakteristik

a. Klarifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataanya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru disekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *Overhead Projector* (OHP), dan objek-objek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai), dan program pembelajaran computer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya Anda mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut.,

Tabel 6.1
Pengelompokan Media

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar
3	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	<i>Overhead Transparency</i> (OHT), film bingkai (<i>slide</i>)
5	Proyeksi Audiovisual Diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
6	Visual Gerak	Film bisu
7	Audiovisual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televise
8	Objek Fisik	Benda nyata, model, specimen

9	Manusia dan lingkungan	Guru, perpustakaan laboran
10	Computer	CAI (pembelajaran berbantuan computer), CBI (pembelajaran berbasis computer)

b. Karakteristik Media

Setiap jenis media mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu yang berbeda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan.

1) Media Realita

Media realita adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realita tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Realita dapat digunakan pada kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada pengubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realita yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.

Media realita sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang.

2) Model

Model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk pengadaan realita. Model suatu benda dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, lebih kecil, atau sama dengan benda sesungguhnya. Model juga bisa dibuat dalam wujud yang lengkap seperti aslinya, bisa juga disederhanakan hanya menampilkan bagian/ciri yang penting. Contoh model adalah Candi Borobudur, pesawat terbang, atau tugu monas yang dibuat dalam bentuk mini.

3) *Gambar/Foto*

Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar atau foto sifatnya universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Kelebihan media gambar/foto, antara lain sebagai berikut.

- a) Sifatnya konkret
- b) Dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indra
- c) Harganya relatif murah, serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran dikelas

Selain memiliki kelebihan, gambar/foto pun memiliki kelemahan, antara lain sebagai berikut.

- a) Hanya menekankan persepsi indra mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa.
- b) Jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu.

4) *Grafik*

Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik yang digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu objek yang saling berhubungan. Grafik biasanya disusun berdasarkan prinsip matematika dan menggunakan data komparatif. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

Kelebihan grafik dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a) Memungkinkan kita mengadakan analisis, penafsiran dan perbandingan antar data yang disajikan, baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan, maupun arah tertentu.
- b) Bermanfaat untuk mempelajari hubungan kuantitatif antara beberapa data
- c) Penyajian pesannya cepat, jelas, menarik, ringkas, dan logis. Semakin rumit data yang akan disajikan, semakin efektif disajikan melalui grafik.

Grafik yang baik haruslah sebagai berikut.

- a) Jelas untuk dilihat dan dibaca siswa.

- b) Setiap grafik sebaiknya hanya menyajikan suatu ide/pokok masalah.
- c) Menggunakan warna-warna kontras dan harmonis.
- d) Dibuat secara ringkas dan diberi judul.
- e) Sederhana, menarik, teliti dan mampu “berbicara sendiri” (begitu siswa membaca, langsung mengerti maksudnya).

5) Media Proyeksi

Transparansi OHP

Berbeda dengan media-media visual terdahulu yang tidak memerlukan alat penyaji, transparansi OHP visualnya diproyeksikan ke layar menggunakan projector. Media ini terdiri dari dua perangkat, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunak berupa transparansi yang disebut OHT (*Overhead Transparency*), sedangkan perangkat kerasnya adalah OHP (*Overhead Projector*).

Kelebihan media transparansi antara lain sebagai berikut

- a) Tidak memerlukan ruangan gelap sehingga aktivitas belajar siswa dapat berjalan seperti biasa.
- b) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas dan ruangan, juga bisa disajikan tanpa layar khusus (langsung ke dinding kelas).
- c) Memberi kemungkinan siswa mencatat informasi yang ditayangkan.
- d) Bisa disajikan dengan berbagai variasi yang menarik sehingga tidak membosankan.
- e) Transparansi dapat difotokopi dan dibagikan kepada siswa sebagai *hand out*.
- f) Dapat dipakai guru sebagai *pointer* (pokok-pokok materi) mengajar.
- g) Dapat dipakai berulang-ulang.
- h) Guru dapat mengatur, mengurutkan, dan merivisi materi yang akan disajikan. Selain itu, guru pun bebas mengatur waktu, kecepatan dan teknik penyajiannya.
- i) Mudah pembuatannya, tulisan dapat dihapus, ditambah atau dikurangi serta mudah pengoprasiannya.
- j) Visual yang disajikan jauh lebih menarik dibandingkan kalau hanya digambar di papan tulis.
- k) Guru dapat bertatap muka (tidak perlu membelakangi siswa) sambil menggunakan OHP

- l) Lebih bersih dan sehat jika dibandingkan dengan menggunakan kapur dan papan tulis.

Adapun kelemahan media transparansi antara lain sebagai berikut.

- a) Tergantung pada adanya aliran listrik.
- b) Urutan penyajiannya mudah kacau jika sebelumnya tidak dipersiapkan secara sistematis.
- c) Bagi sekolah-sekolah tertentu, pengadaan peralatannya masih dirasakan mahal.
- d) Apabila rusak, misalnya putus lampunya, suku cadangnya sulit diperoleh, khususnya untuk sekolah yang jauh dari kota besar.
- e) Untuk jenis OHP tertentu, tidak mudah dibawa ke mana-mana.

6) *Media Audio*

Media audio yang dibahas di sini khususnya kaset radio, karena media inilah yang paling sering digunakan di sekolah. Program kaset audio termasuk media yang sudah memasyarakat hingga ke pelosok pedesaan. Program kaset audio merupakan sumber yang cukup ekonomis, karena biaya yang diperlukan untuk pengadaan dan perawatan cukup murah.

Kelebihan program audio antara lain sebagai berikut.

- a) Materi pelajaran yang sudah terekam tidak akan berubah jika diperlukan bisa digandakan berkali-kali sesuai jumlah yang dibutuhkan.
- b) Untuk jumlah sasaran yang banyak, biaya produksi dan penggandaannya relatif murah, jika diperlukan rekaman dapat dihapus dan kasetnya masih dapat dipergunakan ulang.
- c) Peralatan penyajian (*tape recorder*) juga termasuk murah dibandingkan dengan peralatan audio visual lainnya. Pengoperasiannya dan perawatannya juga mudah, tempat perbaikan (bengkel) mudah ditemukan di sekitar sekolah.
- d) Program kaset audio dapat menyajikan kegiatan, materi pelajaran dan sumber belajar yang berasal dari luar kelas/sekolah, seperti hasil wawancara, rekaman peristiwa, dokumentasi, dan lain-lain sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
- e) Program audio sangat cocok untuk menyajikan materi pelajaran yang bersifat auditif, seperti pelajaran bahasa asing dan seni suara.

- f) Program audio mampu menciptakan suasana yang imajinatif dan membangkitkan sentuhan emosional bagi siswa. Dalam pelajaran sejarah misalnya, kita tidak mungkin memperoleh suara asli patih Gajah Mada melalui program audio, secara imajinatif kita bisa menghadirkan suatu tokoh Gajah Mada yang berani dan patriotik. Program ini bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan afektif kepada siswa sehingga memberikan kesan mendalam di hati siswa.

Adapun kelemahannya antara lain sebagai berikut.

- a) Daya jangkauannya terbatas, tidak bisa didengarkan secara massal (kecuali disiarkan melalui radio).
- b) Jika jumlah sasarannya sedikit dan hanya sekali pakai, maka biaya produksi menjadi mahal.
- c) Cenderung verbalistik, karena semua informasi hanya disajikan melalui suara, sehingga sulit dipergunakan untuk menyajikan materi yang bersifat sangat teknis, praktik, dan eksak.

7) *Media Video*

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Jenis media audiovisual ini misalnya film. Akan tetapi, yang dibicarakan di sini hanyalah media video, karena media inilah yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Sebagian besar fungsi film sudah bisa digantikan oleh media video. Biaya produksi dan perawatan video lebih murah dibandingkan film. Pengoperasiannya pun jauh lebih praktis sehingga tidak heran apabila media video saat ini lebih populer dan diminati dibandingkan media film. Oleh karena itu, saat media video telah banyak diproduksi untuk keperluan pembelajaran.

4. Kriteria Pemilihan Media

Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

a. Tujuan

Apakah tujuan pembelajaran (TPU dan TPK) yang ingin dicapai? Apakah tujuan tersebut masuk kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indra apa yang ditekankan; apakah penghilatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual,

apakah perlu gerakan atau cukup visual diam, visual gerak, audio visual gerak, dan seterusnya.

b. Sasaran Didik

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? Bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, apakah ada yang berkelainan, bagaimana motivasi, dan minat belajarnya? Dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tidak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita. Oleh karena itu, media harus benar-benar sesuai dengan kondisi mereka.

c. Karakteristik Media yang Bersangkutan

Bagaimana karakteristik media tersebut? Apa kelebihan dan kelemahannya, sesuaikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan kita capai? Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik, jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media.

d. Waktu

Maksud waktu disini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia/yang kita miliki, cukupkah? Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran?

e. Biaya

Faktor biaya juga merupakan pernyataan penentu dalam memilih media. Bukankah penggunaan media pada dasarnya dimaksudnya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Apakah artinya menggunakan media, jika akibatnya justru pemborosan. Oleh karena itu faktor biaya menjadi kriteria yang harus dipertimbangkan.

f. Ketersediaan

Kemudian dalam memperoleh media juga harus menjadi pertimbangan apakah media yang dibutuhkan tersedia disekitar kita, di sekolah, atau di pasaran? Kalau harus membuat sendiri, adakah kemampuan, waktu, tenaga, dan sarana untuk membuatnya? Pernyataan berikutnya bersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikannya dikelas?

g. Konteks Penggunaan

Konteks penggunaan maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan. Misalnya: apakah untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar, atau massal? Dalam hal ini perlu merencanakan strategi pembelajaran, sehingga tergambar kapan dan bagaimana konteks penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

h. Mutu Teknis

Kriteria ini terutama untuk memilih/membeli media siap pakai yang telah ada, misalnya program audio, video, grafis, atau media cetak lain. Bagaimana mutu teknis media tersebut. Apakah visualnya jelas, menarik, cocok? Apakah suaranya jelas dan enak di dengar? Jangan sampai hanya karena keinginan untuk menggunakan media, lantas media yang kurang bermutu dipaksakan penggunaannya.

5. Prinsip Pemanfaatan Media

Setelah menentukan pilihan media yang akan digunakan, selanjutnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa. Hal itu mungkin terjadi jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu, media yang telah dipilih dengan tepat harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sesuai prinsi pemanfaatan media.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a) Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan, tidak ada satu jenis media yang cocok untuk segala macam proses belajar dan dapat mencapai semua tujuan belajar. Ibaratnya, tidak ada satu jenis obat yang manjur untuk semua jenis penyakit.
- b) Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang perlu. Namun perlu diingat, bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran, justru akan membingungkan siswa dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu, gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.
- c) Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif. Lebih baik menggunakan media sederhana yang dapat mengaktifkan

seluruh siswa daripada media canggih, namun justru membuat siswa terheran-heran pasif.

- d) Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pelajaran. Tentukan bagaian materi mana saja yang akan disajikan dengan bantuan media. Rencanakan bagaimana strategi dan teknik penggunaannya.
- e) Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong. Jika siswa sadar bahwa media yang digunakan hanya untuk mengisi waktu kosong maka kesan ini akan selalu muncul setiap kali guru menggunakan media.
- f) Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media. Kurangnya persiapan bukan saja membuat proses kegiatan belajar mengajar tidak efektif dan efisien, tetapi justru mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terutama perlu diperhatikan ketika akan menggunakan media elektronik.

BAB VI

KOMPONEN MODEL PEMBELAJARAN IPS

A. Pengertian dan Komponen Model Pembelajaran IPS

Istilah “model” memiliki berbagai pengertian. Pertama, model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan sesuatu kegiatan atau sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kedua, “model” juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” adalah model dari bumi tempat manusia hidup.

Dalam uraian selanjutnya, istilah model digunakakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, yang dimaksud dengan “model pembelajaran” adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang terorganisasikan secara sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Salah satu batasan tentang model mengajar ialah :

“Model of teaching can be defined as an instructional design which describes the proces of specifying and producing particular environmenal situations which cause the students to interact in such a way that a specific change occurs in their behavior.” (SS Chauhan, 1979:20).

Dengan memperhatikan batasan tersebut dapat dikatakan bahwa model mengajar adalah merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku peserta didik seperti yang diharapkan. Model akan mengarahkan guru untuk mendesain pembelajaran dalam membantu peserta didik mencapai berbagai tujuan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Arends (2008) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancangan pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS, model merupakan suatu upaya untuk mempengaruhi perilaku peserta didik menuju perubahan yang lebih baik. Pengembangan berbagai ragam model pembelajaran IPS, dimaksudkan untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal peserta didik dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar peserta didik.

Model pembelajaran IPS mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur pembelajaran pada umumnya. Keempat ciri tersebut adalah : 1) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. (Trianto, 2007).

Berdasarkan ciri – ciri diatas, model – model pembelajaran terbentuk melalui kombinasi dari berbagai komponen yang meliputi :

1. Fokus

Fokus merupakan aspek sentral sebuah model. Fokus dari sebuah sistem merujuk pada kerangka acuan yang mendasari pengembangan sebuah model. Tujuan – tujuan pengajaran dan aspek – aspek lingkungan pada dasarnya membentuk fokus dari model. Tujuan apa yang hendak dicapai adalah merupakan bagian dari model pada umumnya.

2. Sintaks

Sintaks atau tahapan dari model mengandung uraian tentang model dalam tindakan. Sebagai contoh misalnya adalah kegiatan – kegiatan yang disusun berdasarkan tahapan – tahapan yang jelas dari keseluruhan program yang melambangkan lingkungan pendidik dari setiap model. Ini merupakan susunan dari keseluruhan program mengajar.

3. Sistem Sosial

Mengajar pada dasarnya adalah menggambarkan hubungan antara guru dengan peserta didik dalam satu sistem. Oleh sebab itu elemen ketiga dari model mengajar mengarah pada dua bagian yaitu peranan guru dan peserta didik, khususnya hubungan hirarkis atau hubungan kewenangan, serta norma – norma atau perilaku peserta didik yang dianggap baik. Dengan demikian maka sistem sosial merupakan bagian penting dari setiap model. Mempelajari sesuatu ditentukan oleh jenis hubungan yang tersusun selama proses mengajar.

4. Sistem pendukung

Aspek yang terpenting dan utama dari suatu model adalah elemen pendukung yang tujuannya adalah memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik bagi berhasilnya dengan baik penerapan strategi mengajar.

Sebagai contoh, penerapan model pembelajaran individual, untuk itu perlu sejumlah alat pandang – dengar, mesin – mesin mengajar, teks yang disusun secara berpogram (programmed text), atau materi yang disusun dengan pendekatan modular (modular instructional text) untuk menyalurkan kebutuhan pelajar secara individual (Wahab, 2007:53).

Selain keempat komponen tersebut, sebenarnya terdapat satu komponen yang seringkali terlupakan yaitu komponen dampak instruksional dan dampak pengiring dari penerapan sebuah model pembelajaran. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung oleh peserta didik dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang telah ditetapkan atau diharapkan. Adapun dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh proses belajar mengajar sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh peserta didik tanpa pengarahan langsung dari guru.

B. Model - model Pembelajaran IPS

Bagian ini secara fokus akan menyajikan bahasan tentang model pembelajaran IPS. Model pembelajaran IPS memiliki karakteristik tersendiri yakni menekan hubungan individu dengan orang lain atau masyarakat, sehingga model dalam kategori ini lebih terfokus pada peningkatan kemampuan pendekatan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam

proses demokratis, bekerja sama secara produktif. Model-model pembelajaran yang dimasukkan dalam kategori model pembelajaran IPS adalah:

1. Model Pencapaian Konsep

Model ini dikembangkan oleh Jerome S Bruner, Jacqueline Goodrow dan George Austin (1967) berdasarkan hasil studinya mengenai proses berpikir manusia. Model ini didasarkan pada penekanan bahwa lingkungan penuh dengan hal-hal yang berbeda dan mustahil dapat menyesuaikan diri dengannya jika manusia tidak dilengkapi dengan kemampuan untuk membedakan dan mengelompokkan segala sesuatu itu ke dalam kelompok-kelompok.

Model ini sengaja dirancang untuk membantu para peserta didik mempelajari konsep – konsep yang dapat dipakai untuk mengorganisasikan informasi sehingga dapat memberi kemudahan bagi mereka untuk mempelajari konsep itu dengan cara yang lebih efektif. Dalam IPS terdapat beragam konsep. Konsep adalah penamaan atau pelabelan terhadap sesuatu atau peristiwa yang merupakan alat intelektual untuk memecahkan masalah dan merupakan kesepakatan bersama. Sebagai contoh : konsep “gunung” dalam Geografi, konsep “perubahan” dalam Sejarah, konsep “uang” dalam Ekonomi dan lain sebagainya.

Dari hasil kajian terhadap keberlakuan dari model ini diperoleh petunjuk yang meyakinkan secara akademis dan praktis, bahwa model ini dapat digunakan untuk sasaran belajar dari berbagai usia.

2. Model Berpikir Induktif atau “Induktive Thinking”

Model ini dikembangkan oleh Hilda Taba (1966) dengan tujuan untuk mendorong para pelajar menemukan dan mengorganisasikan informasi, menciptakan nama suatu konsep, dan menjajaki berbagai cara yang dapat menjadikan para peserta didik lebih terampil dalam menyikap dan mengorganisasikan informasi, dan dalam melakukan pengetesan hipotesis yang melukiskan hubungan antar berbagai data. Model ini telah dimanfaatkan secara meluas dalam berbagai bidang studi dalam kurikulum berbagai tingkatan pendidikan.

3. Model Penelitian atau “Inquiry Training”

Model ini dikembangkan oleh Richard Suchman (1962). Model ini

dirancang untuk melibatkan para pelajar dalam proses penalaran mengenai hubungan sebab akibat, dan menjadikan mereka lebih fasih dan cermat dalam mengajukan pertanyaan, membangun konsep, dan merumuskan dan mengetes hipotesis. Walaupun pada mulanya model ini digunakan dalam bidang ilmu – ilmu alam, lebih jauh telah diterapkan dalam bidang pengajaran ilmu sosial dan dalam program latihan yang berisikan materi yang berdimensi personal dan sosial.

4. Model Memorisasi atau “Memorization”

Model ini dikembangkan oleh Pressley dan Levin (1981). Memorisasi adalah teknik yang digunakan untuk menghapuskan dan mengasimilasikan sesuatu informasi, guru dapat menggunakan model memorisasi ini untuk membimbing penyampaian materi yang bertujuan agar para pelajar dapat dengan mudah menangkap informasi baru. Disamping itu, guru dapat mengerjakan sarana yang perlu dipilih untuk dapat digunakan oleh para pelajar dalam memperkuat proses belajar perseorangan dan kelompok dalam mempelajari materi yang bersifat informatif dan konseptual. Seperti halnya model yang lain, model ini juga bersifat informatif dan konseptual. Seperti halnya model yang lain, model ini juga telah banyak dikaji, dan ternyata dapat digunakan dalam berbagai informatif dan cocok diterapkan untuk sasaran belajar pada berbagai tingkat usia.

5. Model Investigasi Kelompok atau “Group Investigation”

Model ini dikembangkan oleh Herbert A. Thelen (1960) yang bertolak dari pandangan Jhon Dewey (1979) bahwa keseluruhan sekolah merupakan miniatur demokrasi yang didalamnya peserta didik berpartisipasi dalam pengembangan sistem sosial. Melalui partisipasi itu secara bertahap peserta didik diharapkan belajar bagaimana menerapkan metode ilmiah untuk kesempurnaan masyarakat manusia. Herbert dalam Joyce dan Weil (1986) memberikan pernyataan dengan tegas bahwa “pendidikan dalam masyarakat yang demokratis, seyogyanya mengajarkan proses demokratis secara langsung”. Dalam hubungannya dengan sekolah maka kelas menurut Herbert merupakan bentuk kecil masyarakat, yang memiliki keteraturan, dan budaya dimana para peserta didik memperhatikan dan memeliharanya dalam mengembangkan pandangan hidupnya yaitu ukuran dan harapan.

Peserta didik mempelajari cara-cara ilmiah melalui berbagai pengetahuan dan keterampilan serta nilai 0 nilai yang dapat digunakan dalam pemecahan

masalah. Oleh sebab itu, pendidikan bagi peserta didik, sekurang-kurangnya harus diorganisasikan dengan cara melakukan penelitian bersama atau “coopertave inquiry” terhadap masalah-masalah sosial dan masalah – masalah akademis. Model ini telah digunakan dalam berbagai situasi dan dalam berbagai bidang studi untuk berbagai tingkat usia.

6. Model Bermain Peran atau “Role Playing”

Model ini dirancang oleh Fanie dan Heorge Shaftel (1984), khususnya untuk membantu para peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu model ini digunakan pula untuk membantu para peserta didik megumpulkan dan mengorgani-sasikan isu-isu sosial, mengembangkan sempathy terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial, dalam model ini para peserta didik dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar mengambil peranan orang lain, dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian model ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi dengan berbagai tingkatan usia.

Untuk dapat mengukur sejauh mana model ini memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan (tanggal 14 Juli 2009), Model Role Playing dalam Aktivitas Pembelajaran.

7. Model Penelaahan Yurisprudensi

Model ini dikembangkan oleh Pressley dan Levin (1981). Model ini merupakan model yang melibatkan proses intelektual yang relatif lebih rumit. Dasar dari model ini ialah proses kesepakatan sosial atau “social negotiation”. Model ini menurut para peserta didik untuk menguji dirinya sendiri, perilaku kelompok, dan proses sosial yang lebih besar.

Pada dasarnya model ini, menggunakan pendekatan studi kasus dalam proses peradilan dan penerapannya dalam suasana belajar disekolah. Dalam perkembangannya, model ini khusus dirancang dalam mengajarkan pendidikan Kewarganegaraan. Para pelajar sengaja dilibatkan dalam masalah-masalah sosial yang menuntut pembuatan kebijaksanaan pemerintah, misalnya : isu keadilan, kemiskinan dan kekuasaan. Selanjutnya para

peserta didik menganalisis kasus-kasus itu dan mengidentifikasi isu kebijaksanaan pemerintah yang diperlukan serta berbagai pilihan untuk mengatasi isu itu. Dengan berbagai penyesuaian, model ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi dengan berbagai tingkatan usia.

8. Model Inkuri Sosial

Model ini dikembangkan oleh Byron Massialas dan Cox (1966), atas dasar kerangka konseptual yang sama dengan model penelitian ilmiah yang diterapkan dalam bidang ilmu-ilmu alamiah dan model penelitian sosial dalam bidang ilmu-ilmu sosial. Model yang lebih spesifik dikembangkan dengan menggunakan metode-metode keilmuan Antropologi, Sejarah, Geografi, Psikologi Sosial, dan Sosiologi. Model ini telah dimanfaatkan pada tingkat sekolah dan perguruan tinggi.

Walaupun model-model sosial ini dirancang secara khusus untuk memanfaatkan proses sosial, dapat juga digunakan untuk mencapai tujuan akademis, seperti latihan berpikir dan pembangunan konsep. Dalam hubungannya. Dengan pembelajaran dikelas, Secara umum model ini dimaksud untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara sungguh-sungguh dan terarah serta mampu merefleksikan hakekat sosial kehidupan, khususnya kehidupan peserta didik sendiri dan arah kehidupan masyarakat dalam upaya memecahkan masalah-masalah sosial.

Menurut pengembangannya, fungsi sekolah dalam masyarakat modern adalah untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam menyusun kembali budaya masyarakat. Untuk itu mereka mengkaji tiga ciri-ciri esensial kelas yang reflektif.

Pertama, adalah model inkuri tidak dapat digunakan dalam semua jenis kelas. Model inkuiri memerlukan iklim terbuka dalam diskusi dimana para peserta didik mengemukakan gagasannya tentang masalah tertentu.

Kedua, adalah kelas harus menekankan pada jawaban yang bersifat sementara (hypothesis) karena itu diskusi kelas akan berorientasi disekitar solusi – solusi yang bersifat hipotetik. Pengetahuan ‘digambarkan sebagai hipotesis yang secara terus menerus diuji dan diuji kembali. Peserta didik dan guru mengumpulkan data dari sumber yang berbeda melakukan analisis, merevisi pengetahuan mereka dan mencoba kembali.

Ketiga, kelas yang bersifat reflektif adalah menggunakan fakta-fakta sebagai bukti. Kelas dianggap sebagai tempat membentuk dan tempat

berlatih untuk melakukan inkuiri ilmiah. Validasi fakta-fakta dalam menggunakan model ini memperoleh tempat yang penting. Dengan berbagai penyesuaian, model ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi dengan berbagai tingkatan usia.

Beragam model yang telah diuraikan diatas, terdapat model yang ekslusif dan beberapa model yang saling melengkapi. Model-model tersebut dapat dipilih dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Dalam penerapannya, pemilihan model-model tersebut akan banyak ditentukan oleh tujuan belajar yang ingin dicapai untk setiap unit pelajaran. Model yang satu mungkin lebih sesuai dengan tujuan tertentu, sedangkan model yang lain dapat dipakai untuk mencapai tujuan belajar yang beragam.

Hal penting yang perlu dicatat adalah agar para guru dapat memilih model mana yang paling sesuai dan paling layak dipakai, disamping para guru harus menguasai esensi tujuan, mengenal secara utuh karakteristik dari setiap model belajar – mengajar yang akan dipilih itu. Termasuk di dalamnya, guru harus komponen pendukung dari penerapan sebuah model pembelajaran. Harus disadarim bahwa proses belajar mengajar tidak ada satu model yang dapat diandalkan sebagai model yang serba “manjur”. Semua model akan menjadi “manjur” ditangan guru yang cermat dalam memilih model dan terampil menerapkan model tersebut.

C. Kriteria Model Pembelajaran IPS

Model-model pembelajaran didasarkan pada beberapa asumsi, diantaranya adalah mengajar merupakan upaya menciptakan lingkungan yang sesuai untuk belajar. Kaitannya dengan itu, model pembelajaran IPS pada jenjang yang lebih tinggi, seperti di Tsanawiyah, Aliyah atau perguruan tinggi. Pada jenjang MI, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS harus dirancang dengan model pembelajaran yang dapat mengembangkan tidak hanya aspek pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan yang dinamis.

Secara lebih spesifik, mata pelajaran IPS pada jenjang MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan; 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. (Standart Isi Madrasah Ibtidaiyah : 2006).

Karakteristik peserta didik MI dalam pembelajaran IPS didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik bukan hanya menjadi sasaran yang harus menerima materi IPS yang diajarkan, melainkan mereka harus diperlakukan sebagai subyek yang menjalani proses belajar IPS secara aktif. Oleh karena itu, hal-hal yang berkenaan dengan hakekat dirinya harus diperhatikan secara sungguh-sungguh.

Diantaranya ; 1) kondisi dan perkembangan mentalnya harus menjadi acuan dalam menentukan model penyajian yang paling serasi, 2) kesadaran mentalnya seperti minat, dorongan mengetahui kenyataan, dan dorongan menemukan sendiri gejala-gejala kehidupan harus ditumbuh kembangkan dengan model pembelajaran yang menarik dan bermakna, 3) potensi yang dimilikinya, seperti sikap mental, daya rasional dan emosional, serta keterampilan yang akan dikembangkan melalui pembelajaran IPS dibina kearah kematangan dan kedewasaan. (Sumaatmadja, 1980).

Berdasarkan uraian diatas selain kriteria yang berlaku secara umum dalam pemilihan model pembelajaran, terdapat beberapa kriteria model pembelajaran IPS di MI yang didasarkan pada tujuan pembelajaran IPS pada jenjang MI dan karakteristik peserta didik MI sebagaimana ditulis dalam makalah Managing Basic Education (2006); Departemen Pendidikan Nasional (2003). Adapun kriteria yang dimaksud ialah :

- o Model yang akan diterapkan sedapat mungkin menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, seperti kenampakan alam, koperasi, kantor kepala desa, informasi kependudukan.
- o Dalam penerapan model harus didampingi nara sumber, mengingat kondisi perkembangan mental peserta didik MI yang masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkrit, berbeda dengan peserta didik pada jenjang yang lebih tinggi.

- o Model yang akan diterapkan sedapat mungkin menjadikan peristiwa-peristiwa sosial yang baru menjadi fokus pembelajaran yang berkaitan dengan materi IPS yang akan diajarkan.
- o Model yang diterapkan idealnya sedapat mungkin mendorong peserta didik mendorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mentalnya.
- o Model yang diterapkan memungkinkan peserta didik menentukan konsep, prinsip dan teknik interaksi dengan lingkungan.
- o Model yang diterapkan memiliki relevansi dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.
- o Model yang diterapkan memberikan rasa aman dan senang kepada peserta didik hingga dapat belajar dengan betah dan dapat merangsang berfikir kreatif. (Model pembelajaran IPS SD, 2003)

Selain itu, keberhasilan sebuah model sangat tergantung pada kemampuan dan keterampilan guru, karakteristik materi pelajaran, dan kemampuan rata-rata peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut maka ada beberapa TIPS memilih dan menerapkan model pembelajaran IPS diantaranya:

- o Memilih model pembelajaran tertentu harus didasarkan pada penguasaan dan kemampuan guru untuk menerapkan model yang telah dipilih.
- o Memperhatikan kesiapan belajar peserta didik, baik kesiapan kognitif maupun afektif.
- o Memperhatikan tujuan pembelajaran, dengan penekanan pada ranah yang akan dicapai.
- o Memperhatikan materi pembelajaran, terutama karakteristik materi pembelajaran.
- o Memperhatikan karakteristik kemampuan awal peserta didik, baik yang bersifat sosial maupun pengalaman awalnya.
- o Memperhatikan keberadaan fasilitas belajar yang diperlukan terkait dengan model yang akan dipilih dan ditetapkan.

Demikian beberapa tips yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran IPS, sehingga model yang akan diterapkan berhasil dengan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Penerapan Model Pembelajaran IPS

Model-model Pembelajaran IPS dan Langkah-langkah Penerapannya.

Bertolak dari pembahasan tentang kriteria, tujuan, dan karakteristik materi IPS di, pada bagian ini di bahas lebih rinci tentang langkah – langkah dan penerapan beberapa model pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPS pada jenjang.

1. Model pembelajaran Pemerolehan Konsep

Model pembelajaran pemerolehan konsep merupakan proses mengklasifikasi sesuatu kedalam kelompok-kelompok yang memiliki atribut atau karakteristik tertentu. Penerapan model pembelajaran pemerolehan konsep terdiri atas empat tahapan sebagai berikut :

Tahapan Pertama

Guru Mempersentasikan data kepada peserta didik dikelas. Data yang disajikan dapat berupa informasi mengenai fakta-fakta social di masyarakat lingkungan sekitar peserta didik atau materi-materi IPS di MI. siswa menggambarkan bagian-bagian informasi dengan berbagai jenis atribut.

Tahapa Kedua

Guru menentukan strategi-strategi untuk mendorong peserta didik menemukan konsep atau pemerolehan konsep dari peserta didik. Dalam hal ini dapat diterapkan pendekatan induktif atau deduktif. Contoh beberapa peserta didik diminta mengemukakan gagasan atau ide yang bersifat umum dan secara bertahap mempersempit ke bawah bidang atau menjadi lebih khusus dalam pernyataan konsepnya.

Tahap ketiga.

Pada tahap ini peserta didik dengan bimbingan guru diajak mengkaji jenis-jenis konsep yang telah diperoleh dengan menentukan atribut-atribut pada setiap konsep yang telah diperoleh sesuai dengan usia dan pengalamannya. Tujuan utama tahap ini adalah meningkatkan pengetahuan tentang hakikat konsep dan cara menggunakannya.

Tahapan Keempat.

Pada tahapan ini, peserta didik diajak mencoba membentuk konsep-konsep, sebab itu model ini disebut juga. '*concept Formation*' atau '*concept learning*' dan mengajarkan kepada yang lain untuk memperoleh konsep

melalui bermain. Tahapan ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik lebih menyadari teknik-teknik pembentukan konsep dan mempertajam ketepatan dalam mengembangkan dan menggunakan konsep-konsep. Melalui model mengajar ini guru bertindak sebagai pengendali/pengarah belajar (*director of learning*), dengan menampilkan data dengan member tanda apakah itu merupakan bagaian atau tidak merupakan bagian contoh dari sebuah konsep. Pelaksanaanya dilakukan dalam suasana kerjasama yang disesuaikan dengan perkembangan intelektual anak.

2. Model Pembelajaran Bermain Peran.

Penerapan model ini dimaksudkan agar peserta didik akan dapat memahami dirinya dan orang lain dalam kehidupan masyarakat yang pada akhirnya dapat berhubungan secara harmonis dengan cara orang lain dalam masyarakat. Hal ini penting ditekankan pada anak sedini mungkin untuk menyiapkan mereka menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

Adapun langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajarn bermain peran ialah : a) pemanasan (*warming up*), b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamatan (*observer*), d) menata panggung, e) memainkan peran (manggung), f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang (manggung ulang), h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah tersebut dibahas secara berurut berikut ini.

Tahap Pertama

- o Guru memperkenalkan peserta didik pada suatu permasalahan yang bagi semua orang merasa perlu untuk mempelajari dan menguasainya.
- o Menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas.
- o Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat peserta didik berpikir ulang tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

Tahap Kedua

- o Guru dan peserta didik membahas karakter setiap pemain dan menentukan tokoh yang akan memainkannya.
- o Dalam memilih pemain terdapat dua cara : (1) jika peserta didik aktif, peserta didik yang mengusulkan peran yang akan dimainkan, (2) jika peserta didik pasif gurulah yang memilih peserta didik yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan.

Tahap Ketiga

- o Guru dan peserta didik mendiskusikan tempat dan cara peran itu akan dimainkan serta mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan.
- o Penataan panggung dapat diatur secara sederhana, yaitu hanya membahas scenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.

Tahap Keempat

Guru menunjukan beberapa peserta didik sebagai pengamat. Namun perlu dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlihat aktif dalam mengamati permainan peran.

Tahap Kelima

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awal permainan akan banyak peserta didik yang bingung memainkan perannya atau tidak sesuai dengan peran yang harus ia perankan. Oleh karena itu jika terjadi permainan peran yang terlalu jauhkeluar dari scenario atau jalur yang telah ditetapkan, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk sesuai perannya.

Tahap Keenam

Guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran – peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, seperti ada peserta didik yang minta berganti peran atau alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Tahap Ketujuh

Pada permainan peran ulang ini, seharusnya lebih baik, peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenarionya.

Tahap Kedelapan

Guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

3. Model Pembelajaran Telaah Yurisprudensi

Penerapan model pembelajaran ini dimaksudkan untuk melatih peserta didik agar peka terhadap permasalahan social, mengambil posisi (sikap) terhadap permasalahan, berani mempertahankan sikap tersebut dengan argumentasi yang relevan serta mengajarkan peserta didik untuk menghargai orang lain. Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut .

Tahap Pertama.

Guru memperkenalkan kepada peserta didik materi-materi dengan cara membaca cerita, menonton film yang menggambarkan konflik, berdiskusi kejadian-kejadian hangat dalam kehidupan sekitar di sekolah atau suatu komunitas masyarakat.

Tahap Kedua

Peserta didik mensintesis fakta, mengaitkannya dengan isu-isu umum dan mengidentifikasi nilai-nilai yang terlibat dalam kasus tersebut (misalnya, isu tersebut berkaitan dengan kebebasan mengemukakan pendapat, otonomi daerah, persamaan hak, dan lain-lain). Dalam tahap satu dan tahap dua ini, peserta didik belum diminta untuk mengekspresikan pendapat atau sikapnya terhadap kasus tersebut.

Tahap Ketiga

Peserta didik diminta untuk mengambil posisi (sikap atau pendapat) terhadap isu tersebut dan menyatakan sikapnya. Misalnya dalam kasus penerapan jumlah pembayaran uang sekolah. Peserta didik menyatakan sikapnya bahwa seharusnya pembayaran uang sekolah digratiskan mengingat keadaan perekonomian masyarakat yang sebagian besar berada pada garis – kemiskinan.

Tahap Keempat

Posisi (sikap/pendapat) peserta didik digali lebih dalam. Guru mengambil sikap ala Socrates. Memperdebatkan pendapat yang diajukan siswa dengan pendapat-pendapat konfrontatif. Dalam hal ini, peserta didik diuji konsistensinya dalam mempertahankan sikap/pendapat yang

telah diambil. Peserta didik dituntut untuk mengajukan argumentasi logis dan rasional yang dapat mendukung posisi yang telah dibuatnya.

Tahap Kelima

Penentuan ulang posisi (sikap/pendapat) diambil peserta didik. Pada tahap ini posisi (sikap/pendapat) diambil peserta didik. Pada tahap ini posisi (sikap/pendapat) yang telah diambil peserta didik akan tetap (konsisten) atau berubah (tidak konsisten), tergantung dari hasil atau argumentasi yang terjadi pada tahap keempat. Jika argumentasi peserta didik kuat, mungkin konsisten, namun jika tidak kuat maka akan mengubah sikapnya.

Tahap Keenam

Pengujian asumsi faktual yang mendasari sikap yang diambil peserta didik. Dalam tahap ini guru mendiskusikan kevalidan argumentasi yang digunakan untuk mendukung pernyataan sikap tersebut.

4. Model Pembelajaran Simulasi Sosial

Model pembelajaran simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerjasama, empati, system social, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain – lain. Model pembelajaran simulasi berangkat dari asumsi bahwa peserta didik melakukan sesuatu atau memperaktekannya maka ia akan lebih memahami sekaligus menguasainya, karena belajar dengan mensimulasikan merupakan proses mengalami. Oleh karena itu dalam penerapan model pembelajaran simulasi ini harus didesain sedemikian rupa sehingga tercipta suatu lingkungan yang dapat menghasilkan umpan balik yang optimal bagi peserta didik.

Penerapan model pembelajaran simulasi social ini pada pembelajaran IPS memungkinkan peserta didik dapat memperlajar sesuatu dalam situasi yang lebih nyata. Adapun langkah-langkah dari penerapan model pembelajaran simulasi social ini adalah sebagai berikut :

Tahap Pertama

Guru memilih topik yang akan disimulasikan, memilih peserta didik yang menjadi pemeran simulasi.

Tahap Kedua

Guru menyusun scenario dengan memperkenalkan peserta didik terhadap

aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan simulasi dan lain-lain.

Tahap Ketiga

Guru memberikan penjelasan tentang aktivitas yang harus dilakukan peserta didik berikut konsekuensi – konsekuensinya. Mengujicobakan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami prosedur simulasi.

Tahap Keempat

Melaksanakan simulasi, peserta didik berpartisipasi dalam simulasi sedangkan guru mengawasi. Pada saat-saat tertentu, mungkin ada intrupsi apabila terjadi kesalahan pemahaman, sehingga proses simulasi dapat berjalan dengan kembali.

Tahap Kelima

Guru mendiskusikan tentang beberapa hal yang terkait dengan pelaksanaan simulasi, seperti seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata (*real word*), kesulitan-kesulitan, hikmah yang dapat diambil dari simulasi, bagaimana memperbaiki atau meningkatkan kemampuan dalam simulasi dan lain-lain.

BAB VII

PENILAIAN PEMBELAJARAN IPS

A. Pengertian, Lingkup, Fungsi dan Tujuan Penilaian pembelajaran IPS

1. Pengertian Penilaian Pembelajaran IPS

Penilaian pembelajaran IPS adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk *interpretasi* yang diakhiri dengan *judgement*. *Interprestasi* dan *judgement* merupakan tema penilaian pembelajaran IPS yang mengimplikasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu.

Atas dasar itu maka dalam kegiatan penilaian pembelajaran IPS selalu ada objek /program, ada kriteria, dan ada *interprestasi/judgment*. Penilaian pembelajaran IPS hasil belajar yang dicapai mahasiswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Fungsi Penilaian Pembelajaran IPS

- o Alat untuk mengetahui tercapai – tidaknya tujuan intruksional. Dengan fungsi ini maka penilaian pembelajaran IPS harus mengacu kepada rumusan – rumusan tujuan instruksional.
- o Umpan balik bagi perbaikan proses belajar – mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar mahasiswa, strategi mengajar dosen, dll
- o Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar mahasiswa kepada para orang tuanya.

3. Tujuan penilaian pembelajaran IPS

- o Mendeskripsikan kecakapan belajar para mahasiswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- o Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para mahasiswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam hal ini para mahasiswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosia, emosional, moral, dan keterampilan.
- o Menentukan tindak lanjut hasil penilaian pembelajaran IPS MI, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- o Memberikan pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua mahasiswa.

B. Jenis, Teknik dan Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran IPS

1. Jenis – jenis penilaian dalam pembelajaran IPS

Jenis-jenis penilaian pembelajaran IPS ada beberapa macam, yaitu penilaian pembelajaran formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostic, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

a. Penilaian pembelajaran IPS formatif

Penilaian pembelajaran IPS formatif adalah penilaian pembelajaran yang dilaksanakan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian pembelajaran IPS formatif berorientasi kepada proses belajar-mengajar. Dengan penilaian pembelajaran IPS formatif diharapkan dosen dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

b. Penilaian pembelajaran IPS sumatif

Penilaian pembelajaran IPS sumatif adalah penilaian pembelajaran

yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuan adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para mahasiswa. Yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh para mahasiswa. Penilaian pembelajaran IPS ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses.

c. Penilaian pembelajaran IPS diagnostic

Penilaian pembelajaran IPS diagnostik adalah penilaian pembelajaran yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan mahasiswa serta faktor penyebabnya. Penilaian pembelajaran IPS ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menentukan kasus – kasus, dll. Soal – soal tertentu disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para mahasiswa.

d. Penilaian pembelajaran IPS selektif

Penilaian pembelajaran IPS selektif adalah penilaian pembelajaran yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

e. Penilaian pembelajaran IPS penempatan

Penilaian pembelajaran IPS penempatan adalah penilaian pembelajaran yang ditujukan untuk mengetahui *keterampilan prasyarat* yang diperlukan bagi suatu program belajar dan *penguasaan belajar* seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan perkataan lain, penilaian pembelajaran IPS ini berorientasi kepada kesiapan mahasiswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan mahasiswa.

Dari segi alatnya, penilaian pembelajaran IPS hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes bukan tes (*notes*). Tes ini ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif, ada juga yang dalam bentuk esai atau uraian. Tes sebagai alat penilaian pembelajaran IPS mencakup observasi, kusioner, wawancara, skala sosiometri, studi kasus, dan sebagainya.

2. Teknik penilaian dalam pembelajaran IPS

Teknik penilaian dalam pembelajaran IPS dapat dibagi 2, yaitu tes dan non tes.

Tes

Tes, yang dikenal sebagai *achievement test* atau tes hasil belajar, dapat dibedakan antara tes terstandart (*standardized test*) atau tes yang dibuat oleh guru (*teacher-made test*), yang terdiri dari :

- Lisan. Tes lisan dapat diberikan secara individual maupun kelompok.
- Tulis. Tes tulis dapat berupa esai, yaitu jenis tes yang berstruktur, bebas dan terbatas; atau objektif, yaitu jenis tes yang tinggal memilih jawabannya, dapat berupa : benar-salah, menjodohkan, isian pendek atau pilihan ganda.
- Tindakan. Tes tindakan atau tes praktik juga dapat diberikan secara individual maupun kelompok.

Non Tes

Yang termasuk non tes adalah :

- Observasi, bisa langsung, tidak langsung atau partisipasi
- Kuesioner atau wawancara, bisa berstruktur atau tidak berstruktur.
- Skala
- Sosiometri
- Studi kasus
- Cheklis

3. Pelaksanaan penilaian pembelajaran IPS

Yang dimaksud dengan pelaksanaan penilaian pembelajaran IPS dalam pembahasan ini ialah cara yang digunakan dalam menentukan derajat keberhasilan hasil dalam pembelajaran sehingga kedudukan siswa-siswi dapat diketahui, apakah telah menguasai tujuan instruksional ataukah belum.

Dalam penilaian pembelajaran IPS hasil dan proses belajar dapat digunakan beberapa cara.

Cara pertama menggunakan sistem huruf, yakni A, B, C, D, dan E (gagal) biasanya ukuran yang digunakan adalah A paling tinggi, paling baik, atau sempurna; B baik; C sedang atau cukup; dan D kurang.

Cara kedua ialah dengan sistem angka yang menggunakan beberapa standar. Dalam standar empat, angka 4 setara dengan A, angka 3 setara dengan B, angka 2 setara dengan C, dan angka 1 setara dengan D. Ada juga standar sepuluh, yakni menggunakan rentangan angka dari 1 – 10. Bahkan ada juga yang menggunakan 1 – 100. Cara mana yang dipakai tidak jadi masalah asal konsisten dalam pemakaiannya.

C. Prinsip dan Prosedur Penilaian Pembelajaran IPS

Meningat pentingnya penilaian pembelajaran IPS dalam menentukan kualitas pendidikan, upaya merencanakan penilaian pembelajaran IPS hendaknya memperhatikan beberapa langkah yang dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan proses penilaian pembelajaran IPS hasil belajar, yakni :

- o Merumuskan atau mempertegas tujuan – tujuan pengajaran.
- o Mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran.
- o Menyusun alat – alat penilaian pembelajaran IPS, baik tes maupun nontes, yang cocok digunakan dalam menilai jenis – jenis tingkah laku yang tergambar dalam tujuan pengajaran.
- o Menggunakan hasil – hasil penilaian pembelajaran IPS sesuai dengan tujuan penilaian pembelajaran tersebut, yakni untuk kepentingan pendeskripsian kemampuan mahasiswa, kepentingan perbaikan, pengajaran, kepentingan bimbingan belajar, maupun kepentingan laporan pertanggung jawaban pendidikan.

Contoh kisi-kisi

Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan : Kependudukan

Prog StudiSemester : PGMI/IV

Waktu : 100 menit

Materi Soal	Aspek Soal	B-S : 50 item				PB = 30 item				Mt : 20 item				Total item
		C 1	C 2	C 3	Jml	C 1	C 2	C 3	Jml	C 1	C 2	C 3	Jml	
		30 %	30 %	40 %		30 %	30 %	30 %		40 %	30 %	40 %		
Konsep dasar kependudukan	40 %	6	6	8	20	3	4	5	12	2	2	4	8	40
Penduduk dan kualitas hidup manusia	40 %	6	6	8	20	3	4	5	12	2	2	4	8	40
Penduduk dan lingkungan hidup	20 %	3	3	4	10	2	2	2	6	1	1	2	4	20
Total soal		15	15	20	50	8	10	12	30	5	5	10	20	100

- Keterangan :
- o B-S artinya jenis soal benar – salah sebanyak 50 item.
 - o PB artinya jenis soal pilihan berganda sebanyak 50 item.
 - o Mt artinya jenis soal menjodohkan (*matching*) sebanyak 20 item.
 - o C1artinya hasil belajar kategori pengetahuan.
 - o C2artinya hasil belajar kategori pemahaman.
 - o C3 artinya jenis hasil belajar kategori aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
 - o Angka-angka persen menunjukkan banyaknya soal untuk setiap kategori dan banyaknya materi yang diujikan.

D. Kualitas Alat Penilaian Pembelajaran IPS

Suatu alat penilaian pemebelajaran IPS dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut memiliki atau memenuhi ketepatannya atau validitasnya.

Validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian pembelajaran IPS terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Sebagai contoh menilai kemampuan siswa-siswi dalam matematika. Misalnya diberikan soal dengan kalimat yang panjang dan berbelit-belit sehingga sukar ditangkap maknanya. Akhirnya, siswa siswi tidak dapat menjawab karena tidak memahami pertanyaanya. Contoh lain adalah menilai kemampuan berbicara, tetapi ditanyakan mengenai tata bahasa atau kesusastraan seperti puisi atau sajak. Penilaian pembelajaran tersebut tidak tepat (valid). Validitas tidak berlaku universal sebab bergantung pada situasi dan tujuan penilaian pembelajaran. Alat penilaian pembelajaran yang telah valid untuk suatu tujuan tertentu belum otomatis akan valid untuk tujuan yang lain.

Prestasi belajar dan motivasi belajar dapat dinilai oleh tes ataupun oleh kuesioner. Caranya juga bisa berbeda, bisa dilaksanakan secara tertulis atau bisa secara lisan.

E. Kisi-kisi Penilaian Pembelajaran IPS

Silabus dan sistem penilaian pembelajaran IPS disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi. Sesuai dengan prinsip tersebut maka silabus dan sistem penilaian pembelajaran mata pelajaran harus disusun sesuai dengan kebutuhan daerah / madrasah. Dengan demikian benar-benar menjadi pedoman guru dalam mengembangkan pembelajaran dan pengorganisasian seluruh komponen yang dapat mengubah perilaku siswa-siswi.

Silabus dan sistem penilaian pembelajaran IPS MI berfungsi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa-siswi, mendiagnosis kesulitan belajar, memberikan umpan balik, melakukan perbaikan, memotivasi guru agar mengajar lebih baik, dan memotivasi siswa-siswi untuk belajar lebih baik. Prinsip-prinsip yang harus dipenuhi adalah : valid, mendidik, berorientasi pada kompetensi, adil dan objektif, terbuka, berkesinambungan, menyeluruh, dan bermakna.

Langkah-langkah penyusunan silabus dan sistem penilaian pembelajaran IPS MI hampir sama urutannya dengan tahapan-tahapan penyusunan silabus, yaitu identifikasi mata pelajaran; perumusan standar kompetensi, dan kompetensi dasar; penentuan materi pokok; pemilihan pengalaman belajar perkiraan waktu yang dibutuhkan; dan pemilihan sumber/bahan/

alat. Dalam hal ini ditambah dengan penentuan indikator dan penilaian pembelajaran yang meliputi jenis tagihan bentuk instrumen.

F. Kelemahan dan Keunggulan Tiap-tiap Jenis Penilaian

JENIS PENILAIAN	KEUNGGULAN	KELEMAHAN
Tes Lisan	<ul style="list-style-type: none">• Lebih dapat menilai kepribadian dan isi pengetahuan seseorang karena dilakukan tatap muka• Jika penjawab belum jelas, pengetesan dapat mengubah pertanyaan sehingga dimengerti oleh sipenjawab.• Dari sikap dan cara menjawabnya, pengetes dapat mengetahui apa yang “tersirat” disamping yang “tersurat”• Pengetes dapat mengorek isi pengetahuan seseorang sampai mendetil dan dapat mengetahui bidang mana dari pengetahuan itu yang lebih dimiliki atau disenanginya.• Untuk mencapai evaluasi kecakapan tertentu seperti bahasa inggris dan sebagainya tes lisan lebih tepat.• Pengetes dapat langsung mengetahui hasilnya.	<ul style="list-style-type: none">• Jika hubungan antara pengetes dan yang di tes kurang baik, dapat mengganggu obyektivitas hasil tes.• Sifat pengugup pada yang dites dapat mengganggu kelancaran jawaban yang diberikan.• Pertanyaan yang diajukan tidak dapat selalu sama pada tiap-tiap orang yang dites.• Untuk mengetes kelompok memerlukan waktu yang sangat lama sehingga tidak ekonomis.• Tidak atau kurang adanya kebebasan bagi si penjawab.• Pribadi dan sikap pengetes dan hubungannya dengan yang dites memungkinkan hasil yang kurang obyektif.
Tes Tulis	<ul style="list-style-type: none">• Dapat sekaligus menilai kelompok dalam waktu singkat.• Bagi si penjawab ada kebebasan memilih dan cara menjawab.• Karena pertanyaannya sama, <i>scope</i>, dan isi pengetahuan yang dinilai tiap – tiap orang pun sama pula.	<ul style="list-style-type: none">• Tidak dapat benar-benar menilai individu dan kepribadian seseorang• Mudah menimbulkan kecurangan dan kepaluan jawaban.• Mudah menimbulkan spekulasi bagi orang yang akan di tes

Tes Esai	<ul style="list-style-type: none"> • Bagi guru menyusun tes tersebut sangat mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama. • Si penjawab mempunyai kebebasan dan menjawab dan mengeluarkan isi hati atau buah pikirannya. • Melatih mengeluarkan buah pikiran dalam bentuk kalimat atau bahasa yang teratur (melatih kreasi dan fantasi). • Lebih ekonomis, hemat karena tidak memerlukan kertas yang terlalu banyak untuk membuat soal tes, dapat didiktekan atau ditulis di papan tulis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak atau kurang dapat digunakan untuk mengetes pelajaran yang scopennya luas atau banyak sehingga kurang dapat menilai isi pengetahuan siswa yang sebenarnya. • Kemungkinan jawaban yang heterogen sifatnya menyulitkan pengetes dalam menskoranya. • Baik buruknya tulisan dan panjang pendeknya jawaban yang tidak sama mudah menimbulkan evaluasi dan penskoran yang tidak atau kurang obyektif. • Karakteristik pembuatan essay test yang berbeda-beda bagi setiap guru (cara membuat pertanyaan dan tuntutan jawabannya) dapat menimbulkan salah pengertian bagi si penjawab.
----------	---	---

G. Penyusunan Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran IPS

1. Pendahuluan

Salah satu tujuan evaluasi adalah menghasilkan informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan, penyempurnaan kebijakan, maupun penyusunan program berikutnya. Agar informasi dapat berfungsi secara maksimal, informasi yang dihasilkan evaluasi harus komprehensif, valid, dan reliable, serta tepat waktu dalam penyampaian.

Dalam evaluasi program pembelajaran, guru mempunyai tanggung jawab untuk menyusun dan melaksanakan program pembelajaran di kelas, kemudian mengevaluasinya untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi siswa-siswi agar dapat dipakai untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Selama ini penilaian hasil belajar IPS siswa-siswi lebih terfokus pada aspek kecakapan akademik, kurang memperhatikan kecakapan personal maupun kecakapan sosial. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan

model evaluasi informasi secara lebih tepat bagi guru serta bermanfaat lebih optimal. Kondisi ini dapat diperbaiki melalui pengembangan instrument tes yang tepat guna dan berhasil guna.

2. Langkah-langkah Penyusunan Instrumen Penilaian

Sebelum melakukan proses penilaian, seseorang guru terlebih dahulu merancang dan menyusun instrumen penilaian dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menetapkan Pencapaian Indikator Dari Setiap Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar.

Indikator merupakan ukuran, karakteristik, ciri-ciri, pembuatan atau proses yang berkontribusi atau menunjukkan ketercapaian suatu kompetensi dasar.

Pencapaian indikator dari suatu standar kompetensi atau kompetensi dasar menentukan pencapaian indikator dari setiap standar kompetensi atau kompetensi dasar dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur misalnya mengidentifikasi, menyimpulkan, menyebutkan, menjabarkan, mengkonstruksi, mengansumsi dan sebagainya.

Setiap pencapaian indikator dikembangkan oleh seorang guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan (*intake*) setiap peserta didik. Standart kompetensi dapat dijabarkan menjadi beberapa pencapaian indikator. Setiap penjabaran disesuaikan dengan keluasan dan kedalaman setiap standart kompetensi dan kompetensi dasar. Pencapaian indikator menjadi bagian dari pengembangan silabus dan rencana pembelajaran penilaian (RPP) menjadi acuan dalam merancang format penilaian (penentuan metode / teknik penilaian).

b. Melakukan pemetaan standar kompetensi, kompetensi dasar dan pencapaian indikator.

Proses pemetaan ini dikenal dengan istilah pengembangan silabus. Kemudian hasil dari pengembangan silabus ini dijabarkan lagi secara terperinci dalam format Rencana Pembelajaran dan Penilaian (RPP). RPP ini dibuat untuk setiap pertemuan dengan durasi waktu disesuaikan dengan program semester yang telah ditetapkan. Pengembangan silabus

dan RPP dirancang dan dibuat oleh setiap guru mata pelajaran dengan bimbingan dan arahan dari kepala sekolah dan tim kurikulum.

Berikut ini contoh format pengembangan silabus dan RPP untuk mata pelajaran IPS :

SILABUS MATA PELAJARAN IPS MI

Nama Sekolah : MI

Mata Pelajaran : IPS SD/MI

Kelas/semester : IV/2

Standar Kompetensi : Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan Provinsi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber bahan/ alat
Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi	<ul style="list-style-type: none"> Mencari hubungan jenis-jenis produksi untuk berproduksi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini Membuat dan membaca diagram/grafik tentang proses produksi dari kekayaan alam yang tersedia Menganalisis bahan baku yang dapat diolah menjadi beberapa barang produksi 	<ul style="list-style-type: none"> Membandingkan jenis-jenis teknologi untuk produksi yang digunakan oleh masyarakat pada masa lalu dan masa sekarang. Membuat diagram alur tentang proses 	<p>Tes tertulis: perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi</p> <p>Tes perbuatan: diskusi/ bercerita/ demonstrasi</p>	12 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> Gambar alat produksi, komunikasi, dan transportasi Buku IPS kelas IV semester 2 Lingkungan sekitar Majalah/ koran/ media elektronik

Apabila pengembangan silabus dan RPP selesai dirancang, selanjutnya ditentukan teknik dan metode penilaian. Penentuan teknik dan metode penilaian tersebut perlu mengacu pada penilaian indikator dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk tiap-tiap mata pelajaran. Untuk lebih jelasnya perlu memperhatikan aspek indikator tersebut, misalnya:

- o Apabila aspek pencapaian indikator menuntut untuk melakukan sesuatu, maka teknik dan metode penilaiannya menggunakan pendekatan unjuk kerja.
- o Apabila aspek pencapaian indikator menuntut untuk memahami suatu

konsep, maka teknik dan metode penilaian menggunakan pendekatan tertulis (objektif dan tes subjectif).

- Apabila aspek pencapaian indikator menuntut untuk memuat unsur investigasi terhadap suatu hal maka teknik dan metodenya menggunakan pendekatan *project work*.

3. Pemilihan Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran IPS

Pemilihan instrumen penilaian dalam pembelajaran IPS Mi didasarkan pada teknik penilaian yang dipergunakan dalam pembelajaran IPS MI. Adapun teknik penilaian dalam pembelajaran IPS MI yang sudah dipilih adalah :

- Tes, yang meliputi tes lisan, tes tulis dan tindakan;
- Non Tes, yang meliputi observasi, kuesioner/wawancara, skala, sosiometri, studi kasus dan checklis.

Tes

Pembahasan penyusunan tes/soal, sesungguhnya mengacu pada taksonomi Bloom merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik

Dalam melakukan penilaian ranah kognitif, dilakukan melalui tes yang instrumennya berbentuk soal. Macam-macam tes antara lain :

1. Pilihan Ganda

Tes bentuk pilihan ganda merupakan bentuk tes obyektif yang paling banyak digunakan. Dalam pembelajaran IPS, bentuk tes obyektif yang dipilih antara lain :

- o Melengkapi (pilihan ganda biasa)
- o Hubungan antar hal atau analisis kasus.
- o Asosiasi pilihan ganda
- o Membaca diagram/table/gambar
- o Jawaban singkat, dan
- o Menjodohkan

2. Tes isian singkat

Tes isian singkat ini termasuk dalam tes obyektif karena jawaban yang harus diisikan sudah pasti.

3. Tes uraian / essay

Untuk tes uraian ini ada 2 : tes uraian / essay berstruktur dan tes uraian/ essay bebas.

4. Tes Lisan

Tes lisan adalah tes yang dirancang, yaitu pertanyaan dalam bentuk uraian, namun dilaksanakan secara lisan, dan diperlukan penyiapan pertanyaan terlebih dahulu. Jawaban dari masing-masing peserta tes akan berbeda, dan setiap jawaban ada penghargaannya.

Non Tes

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran tidak selalu mempergunakan alat tes. Namun dapat juga dipergunakan instrumen penilaian non tes, untuk menilai sikap, kebiasaan bekerja, kejujuran dan lain sebagainya. Untuk penilaian ini diperlukan rubrik guru yaitu data mengenai informasi kemajuan dan kinerja peserta didik yang dibuat dalam berbagai format.

Yang perlu disiapkan dalam non tes, antara lain :

1. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan adalah catatan guru untuk merekam aktivitas siswa-siswi dalam pembelajaran IPS. Lembar pengamatan ini dapat berupa narasi ataupun matrik.

2. Skala Sikap

Skala sikap adalah non tes yang menggambarkan arah dan kedalamam sikap siswa-siswi.

3. Studi Kasus

Studi kasus biasanya untuk mendiagnose permasalahan, misalnya kondisi masyarakat, kekerasan, kerusakan, masalah gender dan sebagainya.

4. Resume

Resume adalah penugasan kepada siswa-siswi untuk membaca referensi materi IPS kemudian membuat resuma atau ringkasan. Oleh karena itu, guru harus mempunyai daftar nilai untuk pembelajaran ini.

5. Wawancara

Wawancara dapat dibagi 2 : penugasan kepada siswa-siswi untuk mewawancarai nara sumber, dan wawancara guru dengan siswa.

6. Karangan

Penugasan kepada siswa-siswi untuk membuat karangan dengan topik tertentu dan dikaitkan dengan karakteristik materi yang diminta (misalnya : Sejarah?, Geografi? Dll).

7. Portofolio

Portofolio adalah kumpulan bahan pilihan yang dapat memberikan informasi bagi suatu penilaian kinerja secara obyektif sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

8. Unjuk kerja / *Performance*

Pengamatan unjuk kerja perlu dilakukan untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu misalnya dalam membuat / menggambarkan peta.

9. Catatan Kejadian

Catatan kejadian atau *anecdotal record* merupakan salah satu bagian dari penilaian proses dalam pembelajaran IPS, yaitu tindakan siswa baik positif maupun negatif.

10. Proyek

Suatu kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau jangka waktu tertentu. Misalnya siswa-siswi ditugasi untuk membuat proyek: market pulau Madura dari Koran bekas.

11. Produk

Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk.

Pada umumnya baik lembar observasi maupun lembar penilaian terdiri atas tiga bagian yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan dan (3) penyelesaian.

4. Penyusunan Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran IPS

a. Menyusun Rancangan Penilaian

Sebelum melakukan penilaian seorang guru terlebih dahulu harus merancang secara tertulis dan rapi sistem penilaian yang akan dilakukan selama satu semester. Rancangan penilaian ini sifatnya terbuka sehingga peserta didik, guru yang lain dan kepala sekolah bisa menganalisisnya. Adapun langkah – langkah penulisan rancangan penilaian yang berbasis kompetensi ialah sebagai berikut :

- o Mencermati silabus dan sistem penilaian yang telah disusun.
- o Menentukan bobot masing-masing jenis tagihan yang diserahkan kepada sekolah.
- o Menyusun rancangan penilaian yang berbasis kompetensi.

Selanjutnya rancangan penilaian ini diinformasikan kepada peserta didik pada awal pertemuan (awal semester) sehingga sistem penilaian yang dilakukan oleh seorang guru semakin sempurna atau semakin memenuhi prinsip-prinsip penilaian.

a. Penyusunan Kisi-Kisi

Kisi-kisi merupakan matri yang berisi spesifikasi soal-soal yang akan dibuat. Kisi-kisi ini merupakan acuan bagi penulis soal, sehingga siapapun yang menulis soal tersebut, isi dan tingkat kesulitannya relative sama. Tabel 11.1 berikut ini adalah contoh format kisi-kisi soal aspek psikomotorik untuk satu kompetensi dasar.

Tabel 11.1
Contoh Kisi-Kisi dalam Sistem Penilaian Berkelanjutan

Sekolah :
Mata Ajar : IPS
Kelas/SMT : XII IPS/II
Guru Mata Ajar :
Standar Kompetensi :

Kompetensi Dasar	Materi pokok	Pengalaman Belajar	Indikator	Penilaian		
				Jenis Tagihan	Bentuk tagihan	Contoh instrumen
Mengidentifikasi	Mencari dari literatur	Dapat mengidentifikasi	Ujian blok	Laporan tertulis Uraian Obyektif	Identifikasi

b. Menyusun Instrumen Psikomotor

Instrumen psikomotor terdiri dari dua macam, yaitu : (1) soal dan (2) lembar yang digunakan untuk mengamati dan menilai jawaban peserta didik terhadap soal tersebut.

1) Penyusunan soal

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menyusun soal psikomotor adalah mencermati kisi-kisi instrumen psikomotor yang telah dibuat. Soal yang harus dijabarkan dari indikator dengan memperhatikan materi pokok dan pengalaman belajar. Namun, adakalanya soal psikomotor untuk ujian blok yang biasanya sudah mencapai tingkat psikomotor manipulasi mencakup beberap indikator.

2) Penyusunan lembar observasi dan lembar penilaian

Penyusunan lembar observasi dan lembar penilaian, hal ini harus mengacu pada soal. Soal atau lembar tugas atau perintah kerja inilah yang selanjutnya dijabarkan menjadi aspek-aspek keterampilan. Untuk soal-soal dan contoh kisi-kisi diatas, cara menuliskan lembar penilaian atau lembar observasinya adalah sebagai berikut :

- o Mencermati soal.
- o Mengidentifikasi aspek-aspek keterampilan kunci
- o Mengidentifikasi aspek keterampilan pada tiap-tiap aspek keterampilan kunci
- o Menentukan jenis lembar untuk mengamati kemampuan peserta didik (lembar observasi atau lembar penilaian).
- o Menuliskan aspek-aspek keterampilan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan kedalam tabel.
- o Membaca berulang-ulang lembar penilaian atau lembar observasi untuk meyakinkan bahwa instrumen itu mudah dipahami oleh orang lain (agar instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi) meyakinkan bahwa instrumen yang ditulinya sudah tepat (agar instrumen tersebut memiliki validitas isi yang tinggi).
- o Meminta orang lain untuk membaca atau menelaah instrumen yang telah

3) Penyusunan Instrumen Afektif

Menurut Andersen (1981), ada dua metode yang dapat digunakan untuk mengukur aspek afektif, yaitu metode observasi dan metode laporan diri. Penggunaan metode observasi berdasarkan pada asumsi bahwa karakteristik afektif dapat dilihat dan perilaku atau perbuatan yang ditampilkan,

reaksi psikologi atau keduanya. Metode laporan diri berasumsi bahwa mengetahui keadaan afektif seseorang adalah dirinya sendiri. Namun hal ini menuntut kejujuran dalam mengungkap karakteristik afektif diri sendiri.

Lain halnya dengan Lewin (dalam Andersen, 1981) mengatakan bahwa perilaku seseorang merupakan fungsi dari watak (kognitif, afektif dan psikomotor dan karakteristik lingkungan saat perilaku atau perbuatan ditampilkan. Dengan demikian perbuatan atau tindakan seseorang ditentukan oleh watak dirinya dan kondisi lingkungan.

Langkah-langkah dalam mengembangkan instrumen aspek afektif antara lain :

- a. Menentukan spesifikasi instrumen, spesifikasi instrumen terdiri atas tujuan dan kisi- kisi instrumen, ditinjau dari tujuan ada lima macam instrumen penilaian aspek afektif yaitu instrumen sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.
 - o Instrumen minat bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat peserta didik terhadap mata pelajaran selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran.
 - o Instrumen sikap bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap suatu objek misalnya mata pelajaran, sikap peserta didik terhadap mata ajar bisa positif bisa negatif. Hasil pengukuran sikap berguna untuk menentukan strategi atau metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didik.
 - o Instrumen konsep diri bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Peserta didik melakukan evaluasi secara obyektif terhadap potensi yang ada dalam dirinya. Karakteristik potensi peserta didik sangat penting untuk menentukan jenjang karirnya. Informasi kekuatan dan kelemahan peserta didik digunakan untuk menentukan program yang sebaiknya ditempuh oleh peserta didik. Informasi ini diperoleh dari hasil pengukuran.
 - o Instrumen nilai dan keyakinan bertujuan untuk mengungkapkan nilai dan keyakinan individu. Informasi yang diperoleh berupa nilai dan keyakinan yang positif dan yang negatif. Hal-hal yang positif diperkuat sedangkan yang negatif diperlemah sampai akhirnya dihilangkan.
 - o Instrumen moral bertujuan untuk mengungkap moral. Informasi

moral seseorang diperoleh melalui pengamatan akan perbuatan yang ditampilkan serta melalui laporan diri dengan cara mengisi kuesioner. Informasi hasil pengamatan bersama dengan hasil laporan diri menjadi informasi penting tentang moral seseorang.

b. Menulis instrumen: Aspek afektif yang biasa dinilai adalah aspek sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Penilaian aspek afektif dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen afektif. Untuk lebih jelasnya akan dibahas secara keseluruhan berikut ini :

- o Instrumen sikap: secara konseptual, sikap merupakan kecenderungan merespon secara konsisten baik menyukai atau tidak menyukai suatu obyek. Instrumen sikap bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap suatu objek, misalnya mata ajar, kegiatan ekstrakurikuler dan lain sebagainya. Sedangkan secara operasional, sikap adalah perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek, tempat objek bisa mata ajar atau kegiatan. Cara-cara untuk mengetahui sikap peserta didik yaitu melalui kuesioner.

Pertanyaan yang diajukan mengarah pada perasaan seseorang, menerima-menolak, senang-tidak senang, baik-buruk, dan lain sebagainya.

- o Indikator seorang peserta didik menyukai mata ajar psikologi adalah sebagai berikut : (1) membaca buku psikologi, (2) belajar psikologi, (3) interaksi dan bertanya tentang belajar psikologi, (4) mengerjakan semua tugas mata ajar psikologi, (5) diskusi tentang psikologi, (6) memiliki buku atau yang berkaitan dengan psikologi, (7) dan lain-lain.
- o Instrumen minat, instrumen ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat peserta didik terhadap suatu mata ajar yang seharusnya digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu mata ajar. Definisi konseptual, minat adalah watak yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari obyek, aktivitas, pengertian, keterampilan untuk tujuan perhatian atau penguasaan. Definisi operasional, minat adalah keingintahuan seseorang tentang keadaan suatu objek.
- o Indikator minat terhadap mata ajar psikologi : (1) memiliki catatan pelajaran psikologi, (2) berusaha memahami psikologi, (3) memiliki buku psikologi, (4) selalu hadir dalam belajar psikologi, (5) dan lain sebagainya.

- o Instrumen konsep diri, instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Informasi kekuatan dan kelemahan peserta didik digunakan untuk menentukan program yang harus ditempuh oleh peserta didik. Konsep diri adalah persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri yang menyangkut keunggulan dan kekurangannya. Sedangkan menurut definisi operasional, konsep diri adalah pernyataan tentang kemampuan diri sendiri yang menyangkut mata ajar. Contoh indikator konsep diri antara lain : (1) materi mata ajar mudah dipahami, (2) kecepatan memahami mata ajar, (3) mata ajar yang dirasa sulit, (4) kekuatan dan kelemahan fisik, (5) dan lain-lain.
- o Instrumen nilai, nilai merupakan konsep penting dalam pembentukan kompetensi peserta didik. Pencapaian kompetensi aspek kognitif dan psikomotor tidak akan memberi manfaat bagi masyarakat. Jika tidak diikuti dengan kompetensi afektif, kompetensi suatu lulusan suatu jenjang pendidikan akan baik jika kompetensinya bermanfaat bagi orang lain (seorang mu'alim yang mengamalkan ilmunya), inilah letak pentingnya kompetensi aspek afektif. Segala aktivitas disekolah dipengaruhi nilai (value) peserta didik yaitu yang berkaitan dengan penilaian baik dan buruk terhadap suatu obyek atau kegiatan. Ada yang menyukai mata ajar matematika ada juga yang tidak. Nilai peserta didik terhadap suatu obyek atau kegiatan dapat dilihat dari sikap dan perbuatannya. Dengan demikian nilai berkaitan dengan keyakinan, sikap dan aktivitas seseorang. Sikap atau perbuatan seseorang merupakan refleksi dari nilai yang dianutnya. Definisi konseptual, nilai adalah keyakinan yang dalam terhadap suatu pendapat, kegiatan dan obyek tertentu. Definisi operasional, nilai adalah keyakinan seseorang tentang keadaan suatu obyek atau kegiatan. Instrumen bertujuan untuk mengungkap nilai keyakinan yang positif dan negatif. Hal yang positif harus diperkuat sedangkan yang negatif harus diperlemah bahkan harus dihilangkan.
- o Contoh indikator nilai : (a) keyakinan atas kompetensi guru, (b) keyakinan atas peran sekolah, (c) keyakinan atas keberhasilan peserta didik, dan (d) keyakinan atas harapan masyarakat, dan lain sebagainya.
- o Untuk menilai aspek afektif peserta didik (sikap, minat, konsep

diri, nilai dan moral) selain melalui kuesioner juga dapat dilakukan melalui pengamatan. Pengamatan terhadap suatu aspek afektif dapat dilakukan ketika proses belajar berlangsung. Oleh karena itu sebelum mengajar harus menyiapkan perangkatnya untuk mencatat aspek afektif yang muncul ketika proses belajar berlangsung.

- o Instrumen moral, instrumen ini bertujuan untuk mengetahui moral peserta didik. Moral dapat diartikan sebagai sikap atau tindakan yang dianggap baik atau tidak baik.
- o Indikator moral peserta didik :
 - Adanya kepedulian terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru,
 - Menepati janji,
 - Peduli terhadap orang lain,
 - Jujur,
 - Dan lain sebagainya.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari contoh table 4

Tabel 4 Contoh Instrumen Moral Peserta Didik

No	Pernyataan /pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Jika berjanji pada orang yang lebih tua selalu berusaha menepati		
2	Jika berjanji pada orang yang lebih muda tidak mesti menepati		
3	Kesulitan orang lain bukanlah tanggung jawab saya		

Skala Instrument

Sekala instrumen yang sering digunakan dalam proses penilaian adalah skala likert, skala beda sematic dan skala thurstone.

- a. Skala likert, langkah-langkahnya :
 - o Menentukan objek sikap yang akan dikembangkan;
 - o Menyusun kisi-kisi instrumen;
 - o Adanya keseimbangan antara pernyataan positif dan pernyataan negatif;

- o Menulis butir-butir pernyataan dengan prinsip-prinsip : rumusan pernyataan singkat; menggunakan kalimat yang sederhana dan tidak banyak interpretasi; hindari pernyataan tentang fakat, dan hindari penggunaan kata-kata semua, selalu, tidak pernah dan sejenisnya.
- 0 Sistem penskoran yang digunakan untuk skor tertinggi diberi nilai 5 dan skor terendah diberi nilai 1.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari contoh pada tabel 5

Table 5 Contoh instrumen skala likert

No	Pertanyaan	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
1.						
2.						
3.						

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- b. Skala Thurstone, skala ini terdiri atas tujuh kategori dengan ketentuan untuk yang paling besar diberi nilai 7 dan yang paling kecil diberi nilai 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat contoh pada table 6

Table 6 Contoh instrumen skala Thurstone

No	Pertanyaan	Skala						
		1	2	3	4	5	6	7
1.								
2.								
3.								

- c. Sekala beda semantik, langkah-langkahnya antara lain :
1. Menentukan obyek sikap yang dikembangkan.
 2. Memilih dan membuat daftar konsep yang relevan dengan obyek penilaian.
 3. Menggunakan kata sifat yang tepat.
 4. Menentukan rentangan skala pasangan bipolar dan penskorannya.

BAB VIII

EVALUASI PEMBELAJARAN IPS

A. Jenis-Jenis Evaluasi Pembelajaran IPS

Menurut Wayan: Penilaian adalah proses memperoleh informasi untuk tujuan pengambilan keputusan tentang kebijakan pendidikan, kurikulum, dan program pendidikan atau tentang kegiatan belajar siswa.¹ Evaluasi dalam pembelajaran *social studies* dilakukan secara kontinu, utuh dan menyeluruh, baik evaluasi proses maupun hasil alat evaluasi berupa tes dan notes.

Dengan demikian, istilah penilaian hanya merujuk pada proses memperoleh informasi yang relevan untuk tujuan yang dikemukakan mengenai pembuatan keputusan dalam pendidikan, dan bukan hanya berupa alat untuk memperoleh informasi. Dalam hal ini dosen dapat menggunakan cara formal dan nonformal yang dapat dijadikan alat untuk memperoleh informasi. Cara tersebut seharusnya digunakan oleh dosen sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Evaluasi adalah proses untuk menimbang kebaikan dari kinerja mahasiswa. Guru biasanya menilai mahasiswa menggunakan informasi hasil penilaian untuk memberikan pertimbangan kualitas kegiatan belajar yang ditempuh mahasiswa, baik untuk tujuan formatif maupun sumatif.

Dewasa ini, pelaksanaan evaluasi IPS telah mengalami perluasan. Penekanan secara khusus diarahkan pada apa yang disebut sebagai keterampilan dasar (*basic skills*), yang meliputi keterampilan membaca bermakna, menulis, dan keterampilan matematis. Keterampilan dasar ini merupakan *minimum competency testing in social studies* (kompetensi

¹ Wayan, Nur Kencana, (1986) *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional hal.78

minimal dalam pengujian IPS). Perhatian dan penekanan lebih jauh, pada apa yang dinamakan *the day to day evulation of children's work* (evaluasi hasil karya siswa). Dalam evaluasi jenis ini, yang sangat ditekankan adalah aspek informasilitas prosedural dalam pengevaluasian. Dengan kata lain. Evaluasi dalam IPS harus menerapkan prinsip keseimbangan antara formal tes dan nonformal tes dengan alat evaluasi tes dan nontes.

Berikut ini adalah bentuk-bentuk alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa.

1. TES

a. Tes Lisan

Dalam tes ini peserta tes langsung berhadapan dengan pemberi tes atau penguji. Soal diajukan oleh pengujinya secara lisan dan dijawab secara lisan pula oleh orang-orang yang di tes.

Peserta tes diatur maju ke depan meja penguji seorang demi seorang, atau dapat juga secara berkelompok tergantung pada perencanaannya, disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi.

Demikian pula dengan pengujinya, seorang peserta tes dapat diuji oleh seorang penguji atau sekelompok penguji. Keuntungan tes lisan diantaranya mendekati kenyataan dari kemampuan peserta tes karena jawaban diberikan secara langsung.

Kelemahan tes lisan diantaranya kurang efisien dalam penggunaan waktu, objektivitas hasil penilaian diragukan, secara beban tes masing-masing peserta tidak sama beratnya maupun luasnya.

b. Tes Tertulis

Tes tertulis adalah bentuk tes yang paling banyak digunakan. Tes tertulis dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu tes subjektif dan tes objektif.

Keuntungan tes tertulis antara lain waktu yang digunakan sangat efisien, seluruh peserta tes memperoleh soal yang sama dan menerima beban tes yang sama. Objektivitas dapat terjamin, butir soal tes yang dibuat dapat mengungkapkan cukup luas materi.

c. Tes Subjektif

Di dalam bentuk tes ini jawaban yang diberikan tidak diarahkan, melainkan sepenuhnya diberikan kebebasan dalam menggunakan kalimat.

Contoh soal

1. Apa perbedaan yang prinsipil antara teori dan generalisasi!
2. Jelaskan mengapa tujuan adalah sesuatu yang penting dalam pendidikan ilmu sosial?
3. Mengapa pendidikan ilmu sosial perlu mengembangkan aspek sikap, nilai, dan moral?
4. Kurikulum pendidikan IPS memiliki nilai-nilai fungsional yang dapat digolongkan ke dalam lima kelompok. Jelaskan dua dari lima kelompok tersebut!
5. Dalam pengajaran IPS, masyarakat merupakan sumber belajar dan materi yang utama serta sekaligus menjadi laboratorium. Analisislah pernyataan tersebut.!

Kunci jawaban

1. Teori adalah komposisi yang dihasilkan demi pengembangan sejumlah proposisi atau generalisasi yang dianggap memiliki keterhubungan secara sistematis, sudah teruji kebenarannya secara empiris dan dianggap berlaku universal. Generalisasi menggambarkan keterhubungan antara dua atau lebih konsep dan merupakan hasil yang sudah teruji secara empiris. Generalisasi diperoleh sebagai suatu kesimpulan yang bersifat umum dari suatu penelitian menggunakan sample. Teori lebih universal dan kompleks, dapat menjelaskan fenomena. Generalisasi belum dapat dikembangkan siswa, dengan mengambil kesimpulan mengenai apa yang dipelajari.
2. Tujuan memberi petunjuk mengenai apa yang sudah dicapai atau sampai dimana hasil dari suatu tindakan. Adanya petunjuk/patokan menuntun seseorang untuk bertindak atau tidak bertindak.
3. a. Dalam setiap disiplin ketiga unsur itu ada/tidak ada, disiplin ilmu yang bebas dari ketiganya
 b. Kedudukan Pendidikan Ilmu Sosial sebagai wahana untuk menarik perhatian generasi muda sehingga mau belajar ilmu sosial lebih lanjut.

- c. Sebagai wahana pendidikan memiliki tugas mengembangkan kepribadian siswa yang utuh sesuai dengan tuntutan masyarakat. Kewajiban mengembangkan nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat menjadi bagian kepribadian individu.
- 4. a. Fungsi utama dari pengajaran IPS adalah untuk memperkenalkan pengalaman sosial kepada para siswa. Setiap anak pasti memiliki berbagai macam pengalaman, baik yang diperoleh dari rumah maupun lingkungannya.
- b. Pengalaman sosial harus memiliki keterkaitan dengan pelajaran tentang bagaimana cara, teknik, dan prosedur pelajarannya. Dengan ini siswa kelak akan menentukan jati dirinya di masyarakat sehingga siswa akan sanggup mengatasi konflik yang muncul dimasyarakat.
- c. Pengetahuan sosial. Untuk menuju kearah kematangan bermasyarakat dengan berkesempatan memperoleh banyak informasi dan penafsiran tepat tentang kehidupan sosial.
- d. Ukuran sosial. Bagi masyarakat adalah apabila warga masyarakat mengetahui norma, mematuhi peraturan, baik-buruk, jujur.
- e. Masalah sosial. Harus mampu memecahkan berbagai macam masalah.
- 5. Pengetahuan, prinsip, teori IPS yang dipelajari dikelas dapat diuji cobakan (diaplikasikan di masyarakat). Oleh karena itu, dalam IPS mahasiswa harus mampu membawa siswa kepada kenyataan hidup yang sebenarnya, agar mahasiswa menghayati, menanggapi, meng-analisis, meng-evaluasi sehingga dapat dibina kepekaan, sikap, mental, dan keterampilan dalam menghadapi kehidupan nyata.

d. Tes objektif

Di dalam tes objektif, jawaban sidah diarahkan, peserta tes cukup memberi tanda pada tempat yang sudah disediakan. Tes objektif dapat dikelompokkan menjadi sebagai berikut.

- 1) Benar-salah
- 2) Pilihan ganda
- 3) Menjodohkan
- 4) Melengkapi

2. NON TES

Beberapa bentuk alat evaluasi non tes di antaranya sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik ini merupakan yang “terbaik” dalam melihat kemajuan dan mengidentifikasi kebutuhan belajar mahasiswa. Penggunaan observasi sebagai teknik evaluasi mensyaratkan :

- a. Ketepatan dan kejelasan ciri-ciri perilaku (*behavioral traits*) dan kemampuan-kemampuan apa yang hendak dievaluasi;
- b. Ketepatan dalam memilih mahasiswa untuk keperluan observasi intensif dan untuk keperluan observasi “*in general*”;
- c. Hasil-hasil observasi harus dicatat, tidak sekadar diingat dalam pikiran.

Namun, harus disadari bahwa observasi merupakan teknik evaluasi yang sangat tinggi tingkat ketidak percayaannya.

b. Daftar Cek (*Checklist*)

Teknik ini dapat digunakan untuk mengakses kinerja kelompok maupun individual. Sangat baik digunakan dalam aktivitas pelaporan kelompok maupun individual, persentasi informasi baru, penggunaan bahan visual mahasiswa, bahkan untuk keperluan evaluasi diri mahasiswa.

Penggunaannya dapat dipadukan dengan teknik observasi sehingga akan dicapai tingkat reliabilitas dan objektivitas yang lebih tinggi. Bentuk yang umum digunakan dalam teknik ini adalah skala jenjang perilaku (*behavior rating scales*).

c. Tema Wicara (*Conferences*)

Teknik temu wicara ini dapat mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana mereka melakukan evaluasi terhadap pekerjaannya sendiri, yang sangat penting artinya bagi proses pengarahan diri (*self direction*). Temu wicara antara dosen dan mahasiswa sangat membantu dalam mengungkapkan persoalan dan kesulitan belajar mahasiswa. Memunculkan kesadaran diri terhadap persoalan dalam mengungkapkan perasaan dan pemikiran pribadinya.

Prinsip dasar yang harus di pegang dalam menerapkan teknik ini

adalah sikap “kemitraan-bersahabat” di antara dosen dan mahasiswa. Dosen tidak hanya sekadar “bicara” dan mahasiswa sekadar “mendengarkan”, namun mahasiswa pun memiliki kesempatan berbicara yang sama dan sejajar.

d. Catatan Harian (*Anecdotal Records*)

Catatan harian sebagai deskripsi berbagai kejadian dan situasi kehidupan siswa, merupakan koleksi dan sumber yang lengkap mengenai perilaku mahasiswa dan perubahannya dalam suatu kurun waktu tertentu.

Catatan harian merupakan bentuk perekam observasi lain yang lebih sistematis. Penggunaannya sebagai teknik evaluasi harus mencantumkan hari, tanggal, dan waktu kejadian, situasi dan kondisi yang melatari, dan deskripsi yang benar-benar objektif mengenai kejadian tersebut. Apabila akan dilakukan interpretasi pencatatan harus dipisahkan daripadanya (catatan harian).

e. Hasil Karya Siswa (*Works Samples*)

Pemilihan contoh (sampel) hasil karya mahasiswa untuk keperluan evaluasi harus dilakukan dengan mengambil sample yang mengindikasikan “status” mahasiswa pada titik-titik tertentu dalam kurun waktu tertentu.

Contoh hasil karya mahasiswa dalam IPS tentang *analisis dan solusi masalah sosial*. Hasil karya satu, mahasiswa hanya mampu mendeskripsikan masalah sosial. Hasil karya kedua, mampu menganalisis masalah sosial. Hasil karya ketiga, di samping menganalisis juga mampu mencari solusi pemecahan masalah sosial dari fakta dan data yang ada perkembangan kemajuan mahasiswa ini sangat diperlukan untuk evaluasi, selama proses pembelajaran.

Contoh-contoh hasil karya mahasiswa yang dipilih dan disimpan pada umumnya berupa bahan-bahan tertulis, seperti laporan, tes kelas, laporan proyek penelitian. Bukti-bukti ini merupakan bahan yang sangat berguna bagi dosen dalam melakukan temu wicara dengan orang tua, mahasiswa, wali mahasiswa, berkenaan dengan laporan kemajuan.

f. Rangkuman Pengalaman (*Experience Summaries*)

Pada dasarnya rangkuman pengalaman ini dikonstruksikan atas

kerja sama dosen dengan kelas. Digunakan untuk mengevaluasi pengalaman tunggal yang terjadi setelah melakukan kegiatan kelas. Contoh : setelah melakukan widyawisata, untuk IPS dapat juga mahasiswa mengunjungi Lab IPS terpadu di situs Ratu Boko Yogyakarta. Disana dapat dilihat dari aspek geografi dengan adanya patah dan perubahan bentuk fisik bumi, aspek politik dalam perebutan wilayah antara Yogyakarta dan Jawa Tengah, yang masing-masing mengklaim sebagai wilayahnya. Aspek sejarah, dengan adanya candi Prambanan. Aspek modern kompleks ini dijadikan objek wisata. Aspek sosiologis diantaranya adanya status sosial dan lain sebagainya.

g. Daftar Catatan Harian (*Diaries and Logs*)

Seperti halnya rangkuman pengalaman, daftar catatan harian ini berbabis kesinambungan.

Teknik ini dapat digunakan untuk *me-review* dan mengecek rencana sebelumnya dan keputusan yang dibuat sebagai unit kemajuan. Secara prosedural teknik ini dilakukan pada setiap akhir tahapan pelaksanaan suatu unit tertentu.

Daftar catatan harian ini dijadikan dasar untuk melakukan “*recall*” terhadap rincian kerja yang mungkin terlangkahi atau terlupakan. Dengan demikian, perlu diingat bahwa penilaian/evaluasi dalam IPS perlu dilakukan secara terus-menerus (*continue*), utuh dan menyeluruh sehingga aspek kognitif, afektif, psikomotor dapat secara utuh dan tersentuh.

Mudah-mudahan kesan IPS materi hafalan dan membosankan, serta IPS dianggap nomor dua, secara perlahan namun pasti bergeser, IPS menjadi mata kuliah yang menarik melalui *cooperative learning*, penuh tantangan yang mengasyikkan karena di dalamnya berlatih dan mengajar hidup bermasyarakat yang sesungguhnya. Pada akhirnya tujuan IPS dapat tercapai dengan baik.

3. PENILAIAN BERBASIS KELAS (PBK)

a. Pengantar

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Ada beberapa kriteria atau hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian, yaitu sebagai berikut.

- a. Penilaian dapat dilakukan melalui tes dan nontes.
- b. Penilaian harus mencakup tiga aspek kemampuan, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
- c. Menggunakan berbagai cara penilaian ketika kegiatan belajar sedang berlangsung. Misalnya melalui observasi, mendengarkan, mengajukan pertanyaan, mengamati hasil kerja siswa, dan memberi tes.
- d. Memilih alat dan jenis penilaian berdasarkan rumusan indikator hasil belajar.
- e. Mengacu pada tujuan dan fungsi penilaian, yaitu sebagai umpan balik, laporan kepada orang tua, memberikan informasi tentang kemajuan belajar siswa.
- f. Alat penilaian harus mendorong kemampuan penalaran dan kreativitas siswa, misalnya dalam bentuk tes tertulis uraian, tes kinerja, hasil karya siswa (produk), proyek, dan portofolio.
- g. Mengacu pada prinsip diferensiasi atau keberagaman kemampuan siswa.
- h. Tidak bersifat diskriminasi, melainkan adil bagi semua siswa.

Berdasarkan kriteria di atas, maka penilaian yang dikembangkan menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah Penilaian Kelas atau sering disebut Penilaian Berbasis Kelas.

b. Pengetian PBK

Penilaian Berbasis Kelas (PBK) merupakan salah satu komponen dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Penilaian Berbasis Kelas merupakan prinsip, sasaran, dan pelaksanaan penilaian berkelanjutan yang akurat dan konsisten tentang kompetensi atau hasil belajar siswa serta pernyataan yang jelas mengenai kemajuan siswa sebagai akuntabilitas public. Dinamakan Penilaian Berbasis Kelas karena penilaian ini dilakukan secara terpadu dengan kegiatan belajar mengajar dikelas.

Penilaian Berbasis Kelas (PBK) dilakukan dengan pengumpulan kerja siswa (portofolio), hasil karya (produk), penugasan (proyek), kinerja (*performance*), dan tes tertulis. Adapun guru menilai kompetensi dan hasil belajar siswa berdasarkan level pencapaian prestasi siswa.

Hasil PBK akan berguna untuk :

- a. Memberikan umpan balik bagi siswa dalam mengetahui kemampuan dan kekurangan sehingga menimbulkan motivasi untuk memperbaiki hasil belajarnya;
- b. Memantau dan mendiagnosis kemampuan belajar siswa sehingga memungkinkan dilakukannya pengayaan dan remediasi untuk memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan kemajuan dan kemampuannya;
- c. Memberikan masukan kepada guru untuk memperbaiki program pembelajarannya di kelas;
- d. Memungkinkan siswa mencapai kompetensi yang telah ditentukan walaupun dengan kecepatan belajar yang berbeda-beda;
- e. Memberikan informasi yang lebih komunikatif kepada masyarakat tentang efektivitas pendidikan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pendidikan.

c. Keunggulan PBK

Penilaian Berbasis Kelas memiliki beberapa keunggulan diantaranya sebagai berikut.

- a. Pengumpulan kemajuan belajar, baik formal maupun nonformal diadakan secara terpadu, dalam suasana yang menyenangkan, serta senantiasa memungkinkan adanya kesempatan yang terbaik bagi siswa untuk menunjukkan apa yang diketahui, dipahami, dan mampu dikerjakan siswa.
- b. Pencapaian hasil belajar siswa tidak dibandingkan dengan prestasi kelompok (*norm reference assesment*), tetapi dibandingkan dengan kemampuan sebelumnya, kriteria pencapaian kompetensi, standar pencapaian, dan level pencapaian nasional dalam rangka membantu anak mencapai apa yang ingin dicapai, bukan untuk menghakiminya.
- c. Pengumpulan informasi menggunakan berbagai cara agar kemajuan belajar siswa dapat dideteksi secara lengkap.
- d. Siswa perlu dituntut untuk dapat mengeksplotasi dan memotivasi diri untuk mengerahkan semua potensi dalam menanggapi, mengatasi semua masalah yang dihadapi dengan cara sendiri, bukan sekedar melatih siswa memilih jawaban yang tersedia.
- e. Untuk menentukan ada tidaknya kemajuan belajar dan perlu tidaknya

bantuan secara berencana, bertahap dan berkesinambungan berdasarkan fakta dan bukti yang cukup akurat.

d. Prinsip dalam PBK

Guru dalam melaksanakan Penilaian Berbasis Kelas (PBK) harus memperhatikan hal-hak sebagai berikut :

- a. *Valid*. Penilaian yang dilaksanakan harus memberikan informasi yang akurat tentang hasil belajar siswa. Misalnya, apabila dalam pembelajaran menggunakan pendekatan eksperiment maka kegiatan eksperimen harus juga menjadi salah satu objek yang dinilai.
- b. *Mendidik*. Penilaian harus memberikan sumbangan yang positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hasil penilaian harus dinyatakan dan dapat dirasakan sebagai penghargaan bagi siswa yang berhasil atau sebagai pendorong semangat bagi yang belum berhasil.
- c. *Berorientasi pada Kompetensi*. Penilaian yang dilakukan harus menilai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.
- d. *Adil*. Penilaian harus adil terhadap semua siswa dengan tidak membedakan latar belakang sosial ekonomi, budaya, bahasa, agama, dan gender. Penilaian yang adil akan memberikan dorongan kepada semua siswa untuk dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan berdasarkan kemampuan masing-masing dalam mengikuti pembelajaran.
- e. *Terbuka*. Kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan harus jelas dan terbuka bagi semua pihak.
- f. *Berkesinambungan*. Penilaian dapat dilakukan secara berencana, bertahap, dan terus menerus, untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan belajar siswa sebagai hasil kegiatan belajar siswa.
- g. *Menyeluruh*. Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai teknik dan prosedur, termasuk pengumpulan berbagai bukti hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar siswa meliputi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), sikap dan nilai (afektif) yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.
- h. *Bermakna*. Penilaian hendaknya mudah dipahami, mempunyai arti berguna dan dapat ditindaklanjuti oleh semua pihak.

e. Hal-hal yang Harus Dinilai

Penilaian dilakukan terhadap hasil belajar siswa berupa kompetensi sebagaimana telah ditetapkan dalam KBK untuk setiap mata pelajaran. Di samping untuk mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan tuntutan kompetensi setiap mata pelajaran di masing-masing kelas dalam kurikulum nasional, penilaian juga dilakukan untuk mengetahui kedudukan atau posisi siswa dalam 8 (delapan) level kompetensi yang telah ditetapkan secara nasional.

KBK harus memerhatikan tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini hendaknya dinilai secara proporsional sesuai dengan sifat mata pelajaran yang bersangkutan. Mata pelajaran Ilmu Sosial yang menitik beratkan pada pengembangan keterampilan ilmu sosial, maka penilaiannya harus lebih menitik beratkan pada penilaian keterampilan sosial. Misalnya, membuat peta, membuat maket rumah, dapat berkomunikasi sosial, dan adaptif terhadap lingkungan sosial.

f. Pelaksanaan PBK

Ada beberapa hal yang harus dipahami oleh guru dalam melaksanakan penilaian, yaitu sebagai berikut.

- a. Memandang penilaian sebagai bagian yang integral dari kegiatan belajar mengajar.
- b. Mengembangkan strategi yang mendorong dan memperkuat proses penilaian sebagai kegiatan refleksi (bercermin dari pengalaman belajar).
- c. Melakukan berbagai strategi penilaian dalam program pengajaran untuk menyediakan berbagai jenis informasi tentang hasil belajar siswa.
- d. Mengakomodasi kebutuhan siswa.
- e. Mengembangkan sistem pencatatan yang menyediakan cara bervariasi dalam pengamatan belajar.
- f. Menggunakan penilaian dalam rangka mengumpulkan informasi untuk membuat keputusan tentang tingkat pencapaian kompetensi siswa.

Dalam menjangkau hasil kerja siswa, pelaksanaan PBK dapat berbentuk tes tertulis, penampilan (*performance*), penugasan atau proyek, dan portofolio.

Tes tertulis, dapat berbentuk memilih jawaban (jawaban ganda) dan membuat jawaban sendiri (tes uraian). Melalui tes uraian, dapat memberikan

informasi tentang kemampuan siswa dalam mengorganisasikan gagasannya secara sistematis.

Tes penampilan (performance) merupakan tes yang menuntut siswa melakukan tugas dalam bentuk perbuatan yang dapat diamati oleh guru, misalnya tes percobaan, praktik olahraga, menyanyikan lagi, dan sebagainya.

Penugasan atau proyek, merupakan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang memerlukan waktu relatif lama dalam pengerjaannya. Penugasan ini dimaksudkan untuk menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam mengorganisasikan seluruh pengetahuannya yang diperoleh dalam bentuk laporan karya tulis.

Portofolio, dapat diartikan sebagai suatu wujud benda fisik dan suatu proses sosial pedagogis. Dalam wujud benda fisik, portofolio merupakan bundel kumpulan atau dokumentasi hasil pekerjaan siswa yang disimpan dalam suatu bundel. Portofolio sebagai suatu proses sosial pedagogis merupakan kumpulan pengalaman belajar yang terdapat dalam pikiran siswa berupa pengetahuan, kerampilan. Nilai, dan sikap. Portofolio sangat bermanfaat untuk melayani siswa secara individual maupun kelompok. Penyekoran untuk portofolio menggunakan catatan kemajuan prestasi siswa yang dilakukan oleh guru.

Dalam melaksanakan PBK, tugas yang diberikan kepada siswa dapat berbentuk tugas individual maupun tugas kelompok, bergantung pada karakteristik kompetensi, hasil belajar, dan indikator yang akan dicapai.

Guru dalam membuat penilaian yang akurat dan adil harus bersikap optimal dengan memanfaatkan berbagai bukti hasil kerja siswa dari sejumlah penilaian yang dilakukan dengan berbagai macam strategi. Guru juga harus membantu mempertimbangkan hasil kerja yang dikumpulkan.

Guru berkewajiban menetapkan tingkat pencapaian siswa berdasarkan hasil kerjanya dalam kurun waktu tertentu dalam berbagai rentang situasi. Pada akhir satuan waktu (semester atau tahun), guru perlu membuat keputusan akhir tentang kemampuan yang telah dikuasai siswa berkaitan dengan indikator pencapaian yang ditetapkan secara nasional.

PBK dilakukan secara terus-menerus selama proses belajar mengajar berlangsung dan berkala, yaitu setelah siswa mempelajari satu kompetensi pada setiap akhir semester dan setiap jenjang satuan pendidikan.

g. Pelaporan Kemajuan Belajar

Untuk kepentingan pelaporan kemajuan belajar siswa kepada orang tua dan kepentingan perencanaan sekolah, guru harus membuat laporan hasil belajar siswa berdasarkan pencapaian hasil disetiap mata pelajaran. Laporan dapat berupa deksripsi, angka, atau potret (profil) siswa secara utuh tentang pencapaian kompetensi yang telah ditentukan dalam kurikulum. Laporan kemajuan siswa dapat dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu laporan prestasi siswa tiap mata pelajaran dan laporan kemajuan belajar secara menyeluruh.

Laporan hasil belajar siswa dapat dimanfaatkan oleh siswa, orang tua dan para pendidik untuk mendiagnosis hasil belajar siswa, memprediksi masa depan siswa, sebagai umpan balik PBM dan kurikulum sekolah kepentingan seleksi dan sertifikasi, dan untuk menetapkan kebijakan dalam KBM.

h. Pengembangan Instrumen.

Berdasarkan uraian diatas telah ditegaskan bahwa dalam Penilaian Berbasis Kelas penilaian ditunjukkan, baik terhadap proses maupun hasil belajar. Penilaian yang dikembangkan bisa dalam bentuk tes tertulis, *performance*, proyek, produk, maupun portofolio. Alat yang digunakan bervariasi, bisa berbentuk tes maupun nontes. Secara umum pengembangan instrumen penilaian dalam konteks Penilaian Berbasis Kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8.1
Pengembangan Instrumen Penilaian dalam Konteks Penilaian Berbasis Kelas

Jenis Penilaian	Objek Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Proses	1. Aktivitas Belajar, diskusi, praktikum, inquiri	<i>Performance/</i> proyek/ portofolio	<i>Checklist</i> Pedoman observasi Pedoman praktek
	2. Tugas terstruktur	Proyek/portofolio	<i>Rating scale/ checklist/</i> lembar observasi
	3. Perilaku harian/ ekstrakurikuler	Portofolio	<i>checklist/</i> lembar observasi
	4. Aktivitas luar sekolah	Portofolio	<i>checklist/</i> lembar observasi

Hasil	1. Pengetahuan	Tes tertulis	tes
	2. Sikap	Angket/ <i>peer and self assessment</i>	Kuesioner skala sikap (likert dan lain-lain)
	3. Keterampilan/ kinerja	<i>Performance</i>	Tes <i>performance</i>
	4. Hasil karya/ prestasi	Produk/ portofolio	<i>Checklist/ rating scale</i>

Langkah-langkah Pembuatan Tes

- 1) Tes Buatan Guru
 - a. Analsis kurikulum
 - b. Analisis materi
 - c. Buat kisi-kisi
 - d. Penyusunan item
 - e. Perakitan
- 2) Langkah Selanjutnya untuk Pembakuan
 - a. Uji coba/kalibrasi
 - b. Analisis : taraf sukar, pembeda, validitas, realibilitas.
 - c. Revisi
 - d. Merakit
 - e. Penyusunan pedoman penilaian.
- 3) Langakah teknis penyusunan item pertanyaan pilihan ganda
 - a. Proposisi
 - b. Penulisan *option* jawaban setara
 - c. Penulisan kunci dan alasan
 - d. Penulisan pedoman penilaian dan petunjuk pengisian

Rating Scale

No	Aspek yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
	Jumlah					
	Rata-rata Terbobot	$\frac{(\sum x) \times 2}{n} = \frac{25 \times 2}{5} = 10$				

Checklist

1. Dalam bentuk skala dikotomi

No	Aspek yang Diamati	Amatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Bertanya			
2.	Menjawab			
3.	Menyanggah			
4.			
5.			
dst.			

2. Dalam bentuk kualitatif

No	Aspek yang Diamati	Kualitas			Keterangan
		Baik	Sedang	Kurang	
1.	Kerja sama				
2.	Pelayanan				
3.	Jawaban				
4.	Bantahan				
5.				
dst.				

3. Dalam bentuk frekuensi

No	Aspek yang Diamati	Kualitas			Keterangan
		Sering	Sesekali	Tidak Pernah	
1.	Bertanya				
2.	Menjawab				
3.	Menyanggah				
4.				
5.				
dst.				

Lembar Observasi

No	Nama	Aspek-Aspek					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		

Skala sikap (Skala Likert)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh Dokumentasi Penilaian Portofolio

PORTOFOLIO

Mata Pelajaran
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Semester Ganjil

Nama Siswa
ROBY IBNU SYARIFAIN
Kelas VII A

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA I
PROVINSI DKI JAKARTA

DAFTAR ISI

- I. DOKUMENTASI PENILAIAN FORMATIF DAN SUMATIF (TF-S)
- II. DOKUMENTASI PENILAIAN TUGAS TERSTRUKTUR (TT)
- III. DOKUMENTASI PENILAIAN PERILAKU HARIAN (PH)
- IV. DOKUMENTASI PENILAIAN LAPORAN AKTIVITAS DI LUAR SEKOLAH (ALS)

I. DOKUMENTASI PENILAIAN FORMATIF DAN SUMATIF (TF-S)

Jenis Tes	No.	Tanggal	Pokok Bahasan	Nilai	Paraf Guru	Keterangan
Formatif (A)	1.	20 Juli 2005	Supremasi Hukum	7		
	2.	10 Agustus 2005	Supremasi Hukum	8		
	3.	31 Agustus 2005	Stabilitas Politik	8.5		
	4.	21 September 2005	Stabilitas Politik	9		
	5.	12 Oktober 2005	Kekuatan Ekonomi	9		
	6.	2 November 2005	Kekuatan Ekonomi	8.5		
	7.	23 November 2005	Keamanan Negara	9		
	8.	14 Desember 2005	Keamanan Negara	9		
	Jumlah			68		
	Rata-rata			8.5		
Sumatif (B) Semester I	28 Desember 2005		Bahan Semester I			
	Jumlah A dan B			17.5		
	Rata-rata A dan B			8.75		

II. DOKUMENTASI PENILAIAN TUGAS TERSTRUKTUR (TT)

No	Jenis Tugas	Aspek Penilaian	Nilai	Paraf Guru	Ket.
1.	Mengerjakan LKS : Supremasi Hukum	Pemahaman : Seberapa baik tingkat pemahaman siswa terhadap soal-soal yang dikerjakan.	7		
		Argumentasi : Seberapa baik argumentasi yang diberikan siswa dalam menjawab persoalan dalam LKS	8		

		Kejelasan : <ul style="list-style-type: none"> • Tersusun dengan baik • Tertulis dengan baik • Mudah dipahami 	8		
		Informasi : <ul style="list-style-type: none"> • Akurat • Memadai • Penting 	9		
2.	Mengerjakan LKS : Stabilitas Politik	Pemahaman	8		
		Argumentasi	8		
		Kejelasan	9		
		Informasi	8		
3.	Mengerjakan LKS : Kekuatan Ekonomi	Pemahaman	8		
		Argumentasi	9		
		Kejelasan	9		
		Informasi	8		
4.	Mengerjakan LKS : Keamanan Negara	Pemahaman	9		
		Argumentasi	9		
		Kejelasan	8		
		Informasi	8		
5.	Membuat Makalah	Pemahaman : Seberapa baik tingka pemahaman siswa terhadap masalah yang dituangkan dalam makalah	8		
		Argumentasi : Seberapa baik argumentasi yang diberikan siswa dalam menjawab persoalan dalam masyarakat yang dituangkan dalam makalah.	8		
		Kejelasan : <ul style="list-style-type: none"> • Tersusun dengan baik • Tertulis dengan baik • Mudah dipahami 	9		
		Informasi : <ul style="list-style-type: none"> • Akurat • Memadai • Penting 	9		
Jumlah			167		
Rata-rata			8.36		

III. DOKUMENTASI PENILAIAN PERILAKU HARIAN (PH)

No	Perilaku yang Muncul	Penilaian		Paraf Guru	Keterangan
		Positif	Negatif		
1.	Antusias dalam menerima pelajaran.	V			
2.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru.	V			
3.	Gemar membaca di perpustakaan pada jam istirahat.	V			
4.	Berpakaian rapi ke sekolah.	V			
5.	Berbicara sopan santun	V			
6.	Menjadi pasukan pengibar bendera pada upacara bendere di sekolah.	V			
7.	Menunjukkan kepemimpinan yang baik pada saat pelaksanaan kegiatan.	V			
8.	Agak bersifat egois dan individualis.		V		
9.	Kurang menghargai pendapat orang lain.		V		
10.	Kepribadiannya agak <i>introvert</i> (tertutup).		V		

IV. DOKUMENTASI PENILAIAN LAPORAN AKTIVITAS DI LUAR SEKOLAH (ALS)

No	Jenis Aktivitas	Aspek Penilaian	Nilai	Paraf Guru	Keterangan
1.	Aktif menjadi anggota pramuka di sekolah	Signifikasi : Seberapa besar tingkat kebermaknaan aktivitas tersebut bagi mata pelajaran kewarganegaraan.	9		
2.	Anggota Panitia Peringatan 17 Agustus di Lingkungan RW	Signifikasi	9		
		Intensitas	8		
		Frekuensi	7		
3.	Menjadi anggota pengumpulan dana bantuan korban banjir	Signifikasi	9		
		Intensitas	8		
		Frekuensi	8		
4.	Menjadi donor darah tetap di PMI	Signifikasi	8		
		Intensitas	9		
		Frekuensi	9		
Jumlah			101		
Rata-rata			8.4		

Laporan Prestasi di Luar Sekolah

No	Jenis Kegiatan	Tingkatan	Peringkat/ Juara	Tgl/ Tahun
1.	Lomba Pidato antar siswa SMP Se-DKI Jakarta dalam rangka Peringatan Proklamasi Kemerdekaan	Provinsi	1	15 Agustus 2005
2.	Lomba Karya Tulis antar pelajar SMP dalam rangka Hari Lingkungan Hidup Se-Dunia yang diselenggarakan oleh LIPI	Nasional	III	14-17 Maret 2005
3.	Dan seterusnya			

Keterangan :

Tingkatan :

1. RT/RW
2. Kelurahan/Desa
3. Kecamatan
4. Kabupaten/Kota
5. Provinsi
6. Nasional
7. Internasional

Peringkat :

Juara I, II, III, Harapan dan Seterusnya

4. PENERAPAN PENILAIAN ASPEK KOGNITIF

Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir termasuk didalamnya kemampuan memahami, mengahapal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Menurut Taksonomi Bloom dalam sax mengatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkis yang terdiri dan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi².

Pada tingkat pengetahuan, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja. Pada tingkat pemahaman peserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, memberi contoh suatu konsep

² G. Sax, (1980) *Principles of Educational and Psychological Measurement and Evaluation*, San Fransisco :Wadsworth Publishing Co, hal. 23

atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab-akibat. Pada tingkat sintesis, peserta didik dituntut untuk menghasilkan suatu pengetahuannya. Pada tingkat evaluasi, peserta didik mengevaluasi informasi seperti bukti sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk didalamnya judgement terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah sub taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketinggian yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tingkat pengetahuan (*knowledge*), pada tahap ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, rumus, terminologi strategi problem solving dan lain sebagainya.
2. Tingkat pemahaman (*comprehension*), pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini peserta didik diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.
3. Tingkat penerapan (*application*), penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
4. Tingkat analisis (*analysis*), analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat atau tidaknya kontradiksi.

Dalam tingkat ini peserta didik diharapkan menunjukkan hubungan diantara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.

5. Tingkat sintesis (*synthesis*), sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatkan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
6. Tingkat ecaluasi (*evaluation*), evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapakan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk, atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Apabila melihat kenyataan yang ada dalam sistem pendidikan yang diselenggarakan, pad umumnya baru ditetapkan beberapa aspek kognitif tingkat rendah, seperti pengetahuan, pemahaman, dan sedikit penerapan. Sedangkan tingkat analisis, sintesis dan evaluasi jarang sekali diterapkan. Apabila semua tingkat kognitif diterapkan secara merata dan terus-menerus maka hasil pendidikan akan lebih baik.

Karena itu apabila bahan ajar telah diajarkan secara lengkap sesuai dengan program yang telah ditetapkan maka membuat alat penilaian (soal) dengan formulasi perbandingan sebagai berikut :

- o Soal yang menguji tingkat pengetahuan peserta didik porsinya 40%.
- o Soal yang menguji tingkat pemahaman peserta didik porsinya 20%.
- o Soal yang menguji tingkat kemampuan dalam penerapan pengetahuan porsinya 20%.
- o Soal yang menguji tingkat kemampuan dalam analisis peserta didik porsinya 10%.
- o Soal yang menguji tingkat kemampuan sintesis peserta didik porsinya 5%.
- o Soal yang menguji kemampuan petetar dalam mengevaluasi porsinya 5%;.

Total formulasi soal untuk satu kali ujian yaitu 100%.

Dengan menggunakan formulasi perbandingan soal diatas, akam mempermudah seorang guru untuk memperjelas cara berfikirnya dan untuk memilih pertanyaan-pertanyaan (soal-soal) yang akan diujikan, selain itu dapat membantu seorang guru agar terhindar dari kekeliruan dalam membuat soal.

Seorang guru dituntut mendesain program / acara pembelajaran termasuk didalamnya rencana penilaian (tes) di antaranya membuat soal-soal berdasarkan kisi-kisi soal dan komposisi yang telah ditetapkan.

Bentuk tes kognitif diantaranya ; (1) tes atau pertanyaan lisan di kelas, (2) pilihan ganda, (3) uraian obyektif, (4) uraian non obyektifa atau uraian bebas, (5) jawaban atau isian singkat, (6) menjodohkan, (7) portofolio dan (8) performance.

5. PENERAPAN PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

Menurut Singer dalam buku etin mata ajar yang termasuk kelompok mata ajar psikomotor adalah mata ajar yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekan pada reaksi-reaksi fisik. Mager berpendapat bahwa mata ajar yang termasuk dalam kelompok mata ajar psikomotor adalah mata ajar yang mencakup gerakan fisik dan keterampilan tangan. Keterampilan tangan ini menunjuk pada tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau kumpulan tugas tertentu.³

Menurut Sax dalam Etin, dikatakan bahwa keterampilan psikomotor mempunyai enam peringkat yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perceptual, gerakan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi non – diskursip. Gerakan refleks adalah respon motor atau gerakan tanpa sadar yang muncul ketika bayi lahir. Gerakan dasar adalah gerakan yang mengarah pada keterampilan kompleks yang khusus. Kemampuan perceptual adalah kombinasi kemampuan kognitif dan motor atau gerak. Kemampuan fisik adalah kemampuan untuk mengembangkan gerakan yang paling terampil. Gerakan terampil adalah gerakan yang memerlukan belajar, seperti keterampilan olahraga. Komunikasi non – diskursip adalah kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan gerakan⁴.

Dave (1967) mengatakan bahwa hasil belajar psikomotor dapat dibedakan menjadi lima peringkat yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi. Imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya. Contohnya menendang bola dengan gerakan yang sama persis dari yang dilihat sebelumnya. Manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan

³ Etin Solihatin, dkk, (2008), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 56.

⁴ *Ibid* hal 56

sederhana yang belum pernah dilihatnya tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja. Misal seorang siswa dapat melempar lembing hanya mengandalkan petunjuk dari guru. Kemampuan tingkat presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang presis. Misal melakukan tendangan pinalti sesuai dengan yang ditargetkan (masuk gawang lawan). Kemampuan tingkat artikulasi yaitu kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan ketepatan sehingga produk kerjanya utuh. Misal melempar bola ke teman sebagai umpan untuk ditendang ke arah gawang lawan. Kemampuan naturalisasi adalah kemampuan melakukan kegiatan secara refleks yaitu kegiatan yang melibatkan fisik saja sehingga efektivitas kerja tinggi. Misal secara refleks seseorang memegang tangan seorang anak kecil yang sedang bermain di jalan raya ketika sebuah mobil melaju dengan kecepatan tinggi. Hal ini terjadi agar terhindar dari kecelakaan tertabrak.

Menurut Ryan dalam Etin penilaian hasil belajar psikomotor dapat dilakukan dengan 3 cara yaitu, pertama melalui pengamatan langsung serta penilaian tingkah laku siswa selama proses belajar-mengajar (praktek langsung). Kedua setelah proses belajar yaitu dengan cara memberikan tes kepada siswa untuk mengukur pengetahuan, keterampilan sikap. Ketiga bebrapa waktu setelah proses belajar selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.⁵

Sedangkan menurut Leighbody dalam Etin melakukan penilaian hasil belajar keterampilan sebaiknya mencakup : pertama, kemampuan siswa menggunakan alat dan sikap kerja. Kedua, kemampuan siswa menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pekerjaan. Ketiga, kecepatan siswa dalam membaca gambar atau symbol. Kelima, keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.⁶

Dengan demikian, penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses belajar (unjuk kerja) berlangsung dengan cara mengetes peserta didik atau bisa juga setelah proses belajar (unjuk kerja) berlangsung dengan cara mengetes peserta didik atau bisa juga setelah proses belajar (unjuk kerja) selesai.

⁵ Etin Solihatin, dkk, (2008), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 58.

⁶ *Ibid* hal 58

Tidak jauh berbeda dengan penilaian kognitif, penilaian psikomotor pun dimulai dengan pengukuran hasil belajar. Perbedaannya adalah pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan tes tertulis, sedangkan pengukuran hasil belajar ranah psikomotor dilakukan dengan menggunakan tes unjuk kerja, lembar tugas atau lembar pengamatan.

Jenis tagihan dalam penilaian ranah psikomotor, dilihat dari caranya dapat dibedakan menjadi dua cara, yaitu penilaian kelas dan penilaian berkala.

Penilaian kelas adalah penilaian yang dilaksanakan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan dengan cara mengamati setiap peserta didik saat mereka sedang belajar, mengerjakan tugas dan menjawab setiap pertanyaan yang ditagih.

Penilaian berkala atau ujian blok adalah penilaian yang dilakukan secara berkala, tidak terus menerus dan hanya pada waktu tertentu saja. Penilaian dengan system blok (ujian blok) ini dilakukan setelah peserta didik mempelajari beberapa indikator dalam kompetensi dasar atau jika jumlah kompetensi dasar yang ditentukan banyak maka ujian blok dapat dilakukan antara satu sampai dengan tiga kompetensi dasar. Hal ini bisa menyebabkan pelaksanaan ujian blok antara mata ajar yang satu dengan mata ajar lainnya tidak bersamaan waktunya. Namun adanya ujian blok dapat dilakukan sebagai pengganti ujian akhir semester dengan materi yang diujikan adalah indikator atau kompetensi dasar yang belum diujikan.

Kriteria atau rubrik adalah pedoman yang digunakan dalam melakukan penilaian kinerja atau hasil kerja peserta didik. Dengan menggunakan kriteria ini, penilaian yang sifatnya subyektif dapat dihindari, paling tidak dapat dikurangi. Dengan kriteria ini dapat memudahkan seorang guru untuk menilai prestasi yang telah dicapai oleh seorang peserta didik. Dan siswa pun termotivasi untuk mencapai prestasi semaksimal mungkin.

Pada umumnya kriteria ini terdiri atas dua hal yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya. Hal yang pertama adalah skor, misalnya 1,2,3,4, dan 5. Hal yang kedua adalah kriteria yang harus dicapai untuk memenuhi skor tersebut. Banyak atau sedikitnya gradasi skor tergantung jenis skala penilaian yang digunakan serta hakekat kerja yang akan dinilai. Berikut ini adalah contoh kriteria dan penggunaan lembar penilaian.

Kriteria (rubrik) lembar penilaian

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia dengan ketentuan : skor 5 bila tata cara melakukan aspek keterampilan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan (sangat tepat), skor 4 bila agak tepat, skor 2 bila tidak / kurang tepat dan skor 1 bila sangat tidak tepat.

Nomor Butir	Aspek Psikomotor	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Cara.....					
2	Cara.....					
3	Cara.....					
4	Cara.....					
5	Cara.....					
6	Cara.....					
7	Cara.....					
8	Cara.....					
9	Kebersihan dan kerapian					
10	Kerja sama kelompok					

Dalam lembar penilaian tersebut seorang guru harus teliti untuk menilai apakah aspek keterampilan yang muncul itu sangat tepat, sehingga harus diberi nilai 5 atau sangat tidak tepat sehingga harus diberi nilai 1. Dengan demikian lembar penilaian ini harus dilakukan secermat mungkin sehingga bisa menggambarkan kemampuan siswa yang sebenarnya.

Lembar pengamatan sedikit berbeda dengan lembar penilaian. Dalam lembar pengamatan, skor yang digunakan tidak banyak variasinya, bahkan biasanya cenderung hanya ada dua pilihan yaitu “ya” dengan skor 1 dan “tidak” dengan skor 0. Berikut ini contoh kriteria (rubrik) pada lembar pengamatan (observasi) dan penggunaannya.

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom “ya” jika unjuk kerja yang dinyatakan sesuai dan benar atau lembar kolom “tidak” jika unjuk kerja yang dinyatakan tidak sesuai dengan yang ditentukan atau tidak muncul sama sekali. Kata “ya” dengan skor 1 sedangkan “tidak” dengan skor 0.

Nomor Butir	Aspek Psikomotor	Skor	
		Ya	Tidak
Starting position			
1	Mengukur		
2	Memasukkan		
3		
4		
5		
6		
7		
8	Kebersihan dan kerapian		
9	Kerja sama kelompok		

Biasanya kriteria (rubrik) selalu muncul bersamaan atau bahkan menempel dengan lembar penilaian atau lembar pengamatan (observasi). Hal ini dikarenakan tanpa kriteria (rubrik) maka lembar penilaian atau lembar pengamatan (observasi) tidak dapat digunakan. Bahkan dengan adanya kriteria (rubrik) ini maka penilaian dan pengamatan terhadap peserta didik menjadi lebih objektif.

Dalam melakukan penskoran, hal pertama yang harus diperhatikan adalah ada atau tidak adanya perbedaan bobot antara setiap aspek keterampilan (psikomotor) yang ada dalam lembar penilaian atau lembar pengamatan. Biasanya jika tidak ada perbedaan bobot maka penskoran akan lebih mudah. Skor yang diperoleh (skor akhir) harus sama dengan skor yang telah ditentukan dalam tiap-tiap butir yaitu standar minimal anak dinyatakan lulus atau naik kelas.

Apabila ditetapkan batas kelulusannya (Standar Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu 70% dari skor maksimum, maka peserta didik yang mendapat skor sama dengan 70 keatas dikatakan lulus (tuntas), sedangkan peserta didik yang mendapat nilai skor nilai dibawah 70 dianggap tidak lulus (tidak tuntas) dan harus diadakan remedial. Dalam contoh diatas jumlah skor yang diperoleh adalah 68, maka peserta didik tersebut tidak lulus dan harus remedial.

Akan tetapi apabila tiap aspek keterampilan bobotnya tidak sama, maka skor akhir yang diperoleh peserta didik sama dengan jumlah skor tiap-tiap butir yang telah dibobotkan, sedangkan skor tiap-tiap butir yang telah dibobotkan sama dengan skor tiap-tiap butir yang belum dibobot dibagi banyaknya pilihan jawaban kemudian dikalikan dengan bobot masing-masing butir.

6. PENERAPAN PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

Popham dalam Anderson mengatakan bahwa ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Ranah afektif sangat menentukan keberhasilan seorang peserta didik untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran⁷. Seorang peserta didik yang tidak memiliki minat atau karakter terhadap mata ajar tertentu. Maka akan kesulitan untuk mencapai ketuntasan belajar secara maksimal. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat atau karakter terhadap mata ajar, maka hal ini akan sangat membantu untuk mencapai ketuntasan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan hal diatas, maka seorang guru selain membantu semua peserta didik belajar, guru juga harus mampu membangkitkan atau karakter peserta didik untuk belajar. Ini merupakan tanggung jawab seorang guru sebagai pengajar dan pendidik. Selain itu juga ikatan emosional sering diperlukan untuk membangun karakter kebersamaan, rasa sosialis yang tinggi, persatuan, nasionalisme dan lain sebagainya. Berkenaan dengan hal ini, maka sekolah (guru) dalam merancang program pembelajaran harus memperhatikan ranah afektif.

Menurut Krathwohl dalam Anderson, bila ditelusuri hampir semua tujuan kognitif mempunyai komponen afektif. Peringkat ranah afektif menurut taksonomi Krathwohl ada lima, yaitu menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*) dan karakterisasi (*characterization*).⁸

Pada tingkat *receiving / attending* (menerima), peserta didik memiliki keinginan untuk memperhatikan suatu fenomena khusus (stimulus). Misalnya keadaan kelas, berbagai kegiatan sekolah (kegiatan musik, ekstrakurikuler), buku dan lain sebagainya. Disini seorang guru hanya bertugas mengarahkan

⁷ Anderson, (2003) *Classroom Assessment*, Mahwah :Erlbaum Associates, hal.14

⁸ *Ibid* hal.14

perhatian (fokus) peserta didik pada fenomena yang menjadi obyek pembelajaran afektif. Misalnya guru mengarahkan dan memotivasi peserta didik untuk membaca buku, mengerjakan tugas, memberi motivasi belajar, senang bekerja sama dan lain sebagainya. Jika hal ini terus-menerus dilakukan maka akan menjadi kebiasaan. Kebiasaan ini adalah kebiasaan yang positif yang sangat diharapkan dalam mendukung ketuntasan belajar.

Responding (tanggapan) merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya. Pada peringkat ini peserta didik tidak hanya memperhatikan fenomena khusus tetapi juga beraksi terhadap fenomena yang ada. Hasil belajar pada peringkat ini yaitu menekankan diperolehnya respon, keinginan memberi respon atau kepuasan dalam memberi respon. Peringkat tertinggi pada kategori ini adalah minat, yaitu hal-hal menekankan pada pencarian hasil dan kesenangan pada aktivitas khusus. Misal senang bertanya, senang membaca buku, senang membantu sesama, senang dengan kebersihan, dan lain sebagainya.

Valueing (menilai) melibatkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Derajat rentangnya mulai dari menerima suatu nilai, misalnya keinginan untuk meningkatkan keterampilan, sampai pada tingkat komitmen. Valuing atau penilaian berbasis pada internalisasi atau seperangkat nilai yang spesifik. Hasil belajar pada peringkat ini berhubungan dengan perilaku yang konsisten dan stabil agar nilai dikenal secara jelas. Dalam tujuan pembelajaran, penilaian ini diklasifikasikan sebagai sikap dan apresiasi.

Pada peringkat organization (organisasi) antara nilai yang satu dengan nilai yang lain dikaitkan dari konflik antar nilai diselesaikan, serta mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten. Hasil belajar pada peringkat ini yaitu berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai, misalnya pengembangan filsafat hidup.

Pada ranah afektif peringkat tertinggi adalah *characterization* (karakterisasi) nilai. Pada peringkat ini peserta didik memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada suatu waktu tertentu hingga terbentuk pola hidup. Hasil belajar pada peringkat ini adalah berkaitan dengan pribadi, emosi dan rasa sosialis.

Menurut Andersen, pemikiran, sikap dan perilaku yang diklasifikasikan sebagai ranah afektif memiliki kriteria antara lain ;

1. Perilaku itu melibatkan perasaan dan emosi seseorang.

2. Perilaku itu harus tipikal perilaku seseorang.
3. Kriteria lainnya yaitu intensitas, arah dan target.⁹

Intensitas menyatakan derajat atau kekuatan dari perasaan. Beberapa perasaan lebih kuat dari yang lain. Misal cinta lebih kuat dari suka atau senang. Arah berkaitan dengan orientasi positif dan negatif dari perasaan yang menunjukkan apakah perasaan itu. Arah itu menunjukkan perasaan itu baik atau buruk.

Misalnya senang pada mata ajar tertentu dimaknai positif, sedangkan cemas atau kurang bahkan tidak senang pada mata ajar tertentu dimaknai negatif. Jika intensitas dan arah perasaan ditinjau bersama-sama maka karakteristik afektif berada pada skala yang berkelanjutan. Target mengacu pada objek, aktivitas atau ide sebagai arah dan perasaan. Bila kecemasan sebagai karakteristik afektif yang ditinjau, maka ada beberapa kemungkinan target. Kemungkinan peserta didik beraksi terhadap sekolah, kelas, situasi dan kondisi sekolah, mata ajar atau proses pembelajaran itu sendiri.

Lalu unsur ini bisa merupakan target dari kecemasan. Kadang-kadang target ini bisa diketahui oleh seseorang, namun kadang-kadang juga tidak diketahui. Seringkali peserta didik merasa tegang ketika sedang ujian (tes) dikelas. Ini menunjukkan bahwa peserta didik tersebut cenderung sadar bahwa target ketegangan adalah ujian (tes) di kelas.

Karakteristik ranah afektif yang penting diantaranya sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

- a. Sikap menurut Fishbein dan Ajzen dalam Anderson, yaitu suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu obyek, situasi, konsep dan orang.¹⁰ Sikap disini adalah sikap peserta didik terhadap sekolah dan terhadap mata ajar. Menurut Popham dalam Anderson, ranah sikap peserta didik penting untuk ditingkatkan. Sikap peserta didik terhadap mata ajar matematika harus lebih positif dibanding sebelum mengikuti pelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran termasuk pengamalan belajar yang membuat sikap peserta didik terhadap mata ajar menjadi lebih positif.
- b. Menurut Getzel dalam Anderson, minat adalah suatu disposisi yang

⁹ *Ibid*, Hal.30

¹⁰ *Ibid*, 14

teroganisasikan melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh obyek khusus, aktivitas, pemahaman dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Hal yang penting dalam minat adalah intensitasnya. Secara umum minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki intensitas tinggi. Jika seseorang berminat terhadap sesuatu maka orang tersebut akan melakukan langkah-langkah konkrit untuk mencapai hal tersebut.

- c. Konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu bersangkutan terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya. Arah konsep diri bisa positif bisa juga negatif. Intensitasnya bisa dinyatakan dalam suatu daerah kontinu yaitu mulai dari yang rendah sampai yang tinggi.
- d. Nilai menurut Tyler adalah suatu obyek, aktivitas atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap dan kepuasan. Nilai berakar lebih dalam dan lebih stabil dibandingkan dengan sikap individu. Bahkan beberapa ahli mengatakan bahwa nilai merupakan kunci bagi lahirnya sikap dan perilaku seseorang. Manusia mulai belajar menilai obyek, aktifitas dan ide sehingga obyek ini pengatur penting minat, sikap dan kepuasan. Sekolah (guru) harus membantu peserta didik untuk menemukan dan menguatkan nilai yang bermakna dan signifikan bagi peserta didik dalam memperoleh kebahagiaan personal dan memberi kontribusi positif terhadap masyarakat.
- e. Moral secara bahasa berasal dari bahasa latin *mores* yang artinya tata cara, adat kebiasaan sosial yang dianggap permanen sifatnya bagi ketertiban dan kesejahteraan masyarakat. Moral menyanggung akhlaq, tingkah laku, karakter seseorang atau kelompok yang berperilaku pantas, baik dan sesuai dengan hukum yang berlaku. Proses belajara akhlaq (moral) memegang peranan penting, begitu juga perkembangan kognitif memberikan pengaruh besar terhadap sifat perkembangan tingkah laku (moral).

Penilaian pada aspek afektif dapat dilakukan dengan menggunakan angket, kuesioner, inventori dan pengamatan (observasi). Prosedurnya sama yaitu dimulai dengan penentuan definisi konseptual dan definisi operasional. Definisi konseptual kemudian dijabarkan menjadi sejumlah indikator. Indikator ini menjadi isi pedoman kuesioner, inventori dan pengamatan.

Langkah pembuatan instrumen sikap dan minat adalah sebagai berikut:

- (1) pilih ranah afektif yang akan dipilih misalnya, sikap atau minat; (2)

tentukan indikator sikap atau minat, misalnya, indikator peserta didik yang berminat terhadap mata ajar IPS adalah banyak bertanya, kehadiran kelas, disiplin dalam berpakaian, rajin dan tepat waktu mengumpulkan tugas yang di berikan oleh guru, kelengkapan dan kerapian buku catatan dan lain sebagainya; (3) pilih tipe skala yang digunakan, misalnya skalan Likert dengan empat skala, misal sangat senang, senang, kurang senang, dan tidak senang; (4) telaah instrumen oleh sejawat; (5) perbaiki isntrumen; (6) siapkan inventori laporan diri; (7) tentukan skor inventori; dan (8) buat hasil analisis inventori skala sikap dan minat.

[illegible]

BAB IX

TUJUAN PEMBELAJARAN IPS BERNUANSA PAIKEMI

A. Karakteristik Tujuan Pembelajaran IPS Bernuansa PAIKEMI

Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang dituju dalam setiap kegiatan pembelajaran. Secara hierarki tujuan itu bermula dari yang rendah hingga yang tinggi, yakni : tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran, tujuan kurikuler atau tujuan kurikulum, tujuan institusional, dan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pembelajaran merupakan tujuan intermedier (antara) yang paing langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas atau disekolah.

Secara umum tujuan pembelajaran IPS atau tujuan instruksional IPS yang dilaksanakan selama ini sekurang-kurangnya sebagai berikut:

- o Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- o Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- o Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- o Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan.
- o Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakatan perkembangan ilmu dan teknologi.

Tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI sebagaimana pada tujuan pembelajaran lainnya merupakan pengembangan dari tujuan pembelajaran yang sebelumnya. Pengembangan ini dilakukan sebagai konsekuensi dari perkembangan dan kemajuan kehidupan masyarakat itu sendiri. Tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI merupakan tujuan pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan menyertakan suasana yang mendorong untuk Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Dan Islami. Adapun karakteristik tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI ini adalah :

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dari hal tidak tahu menjadi tahu sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik.

Aktif

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai macam kegiatan. Peserta didik tidak hanya mendengar saja tetapi menulis, membaca, berdiskusi, dan merefleksi materi, gagasan, isu dan sebagainya.

Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan hal-hal baru dalam mengembangkan konsep dan makna melalui berbagai macam kegiatan.

Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas. Adanya ruang untuk menghasilkan karya dan menuangkan kreatifitas ini diperlukan dalam rangka membentuk pribadi-pribadi kreatif dan membuat terobosan dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan.

Efektif

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memperhatikan

masalah efisiensi waktu, mengakomodasi gaya belajar peserta didik, memberikan tugas dengan panduan yang jelas, memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran dengan tepat, pengelolaan kelas yang baik, dan memiliki aturan dan kesepakatan.

Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghibur diri dan merasa nyaman di tempat pembelajaran.

Islami

Pembelajaran Islami adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memperhatikan etika dan nilai-nilai Islam. dengan demikian sejak awal proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran harus tetap mengacu pada etika dan nilai-nilai Islam.

Contoh

Budaya korupsi adalah perilaku buruk yang menjangkit pejabat, pengusaha, dan masyarakat. Lembaga-lembaga yang bertugas menindak korupsi didirikan untuk mengusut dan memberantasnya. Namun upaya-upaya ini belum mampu menghentikan budaya korupsi di kalangan birokrasi pusat sampai ke daerah. Sehingga kerugian negara terus bertambah dan rakyat selalu berada dalam keadaan yang dirugikan.

Salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah merespon masalah-masalah sosial termasuk diantaranya adalah budaya korupsi. Pembelajaran IPS berkewajiban untuk memberikan perannya yakni berpartisipasi mengidentifikasi, menganalisa, dan menyusun alternatif pemecahannya. Oleh karenanya tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI harus diarahkan untuk mengambil peran serta memberantas budaya korupsi. Karakteristik tujuan pembelajarannya adalah mendorong mahasiswa-mahasiswa untuk aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan Islami sebagaimana yang dicontohkan dalam table 8

Tabel 8 Tujuan Pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI
Pokok bahasan : Budaya buruk korupsi

Karakteristik Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran IPS MI yang dikembangkan dengan memberi nuansa AIKEMI
1. Aktif	Aktif dalam membuat konsep dan langkah-langkah memberantas budaya korupsi, misalnya : memberi masukan peraturan perundang-undangan
2. Inovatif	inovatif dalam mengemukakan cara-cara baru dalam menghilangkan budaya korupsi, misalnya : pembuktian terbalik bagi terdakwa
3. Kreatif	kreatif dalam membuat terobosan untuk memecahkan permasalahan korupsi, misalnya : membuat baju khusus bagi para koruptor
4. Efektif	efektif dalam memanfaatkan waktu yang tersedia, misalnya : pelatihan bagi para petugas penindak korupsi
5. Menyenangkan	menyenangkan dengan menghadirkan rasa nyaman, misalnya : memberi perlindungan bagi para saksi agar dapat menyampaikan kesaksiannya dengan sebenar-benarnya.
6. Islami	Islami dengan berpedoman pada etika dan nilai-nilai Islam dari awal hingga akhir pembelajaran, misalnya : mendukung penegak hukum untuk berbuat seadil-adilnya

B. Penyusunan Tujuan Pembelajaran IPS Benuansa PAIKEMI

Tujaun pembelajaran IPS Mi bernuansa PAIKEMI merupakan pengembangan tujuan pembelajaran IPS MI dengan menambahkan dan menyertakan suasana yang mendorong untuk aktif, inovatif, kreatif, efekti, menyenangkan, dan Islami. Munculnya pengertian tujuan pembelajaran ini bermula dari keinginan masyarakat terhadap peserta didik yang belajar di Madrasah Ibtidaiyah ini memahami, menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia. Keinginan masyarakat ini pada akhirnya menjadi sebuah cita-cita yang menuntut untuk diwujudkan dalam proses pembelajaran. Cita-cita ini kemudian berkembang menjadi sebuah tujuan pembelajaran IPS MI bernuansa PAIKEMI.

Penyusunan tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI ini mengandung pengertian bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilalui dan dialami oleh peserta didik disekolah dimuali dari tahapan sebagai berikut:

Tahapan Kognisi

Tahapan ini berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam.

Tahapan Afeksi

Tahapan ini berkaitan dengan proses internalisasi ajaran dan nilai agama ke dalam diri peserta didik dalam arti menghayati dan meyakinkannya. Tahapan ini erat kaitannya dengan tahapan kognisi dalam arti penghayatan dan keyakinan peserta didik akan menjadi kokoh bila dilandasi oleh pengetahuan dan pemahamannya terhadap ajaran dan nilai-nilai agama Islam.

Tahapan Psikomotorik

Tahapan ini berkaitan dengan pengalaman dan ketaatan pada ajaran Islam. tahapan ini muncul setelah adanya motivasi yang ada pada tahapan afeksi yang mendorong untuk melakukan amal.

Ketiga tahapan ini harus dilalui oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS MI bernuansa PAIKEMI. Dengan demikian setiap pembelajaran IPS MI harus senantiasa terkait dengan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam. keterkaitan ini tidak hanya berhenti pada pengetahuan dan pemahaman saja tetapi juga pada penghayatan dan keyakinan serta pengalaman dan ketaatan pada ajaran Islam.

Contoh

Kemajuan teknologi pada abad sekarang ini telah dinikmati oleh sebagian besar umat manusia. Pengaruh teknologi ini pada kenyataannya tidak hanya dikalangan remaja. Yang tinggal di perkotaan tetapi juga di pedesaan. Para orang tua mulai resah dengan masa depan anak-anaknya bila pengaruh negatif ini terus menerus berlangsung.

Pembelajaran IPS yang tugasnya adalah merespon masalah-masalah sosial berkewajiban untuk memberikan perannya yakni bekal kesadaran

dan sikap mental yang positif kepada masyarakat. Karenanya tujuan pembelajaran IPS harus diarahkan dalam rangka memahami bahwa pornoaksi dan pornografi adalah hal yang tercela dan harus berupaya untuk menghindarinya dengan melalui tahapan dalam pembelajaran sebagaimana yang dicontohkan dalam tabel

Tabel 9

Tujuan Pembelajaran IPS MI benuansa AIKEMI
Pokok bahasan : Pemberantasan Budaya Pornografi dan Pornoaksi

Tahapan / Ranah Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran IPS MI benuansa AIKEMI yang disusun melalui tiga tahapan pembelajaran
1. Kognisi (pengetahuan)	menanamkan pengetahuan dan pemahaman bahwa budaya pornografi dan pornoaksi adalah perbuatan yang tercela dalam ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Islam
2. Afeksi (sikap)	menghayati dan meyakini bahwa kehidupan ini akan berjalan dengan baik tanpa pornografi dan pornoaksi
3. Psikomotorik (keterampilan)	mengamalkan ketaatan pada ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari dengan berusaha menghindari dan mencegah terjadinya budaya pornografi dan pornoaksi serta membudayakan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan terpuji

C. Strategi Pembelajaran IPS Benuansa PAIKEMI

Strategi pembelajaran IPS yang benuansa PAIKEMI adalah suatu cara menyajikan suatu pokok bahasan IPS kepada peserta didik sesuai dengan sifat dan tujuan yang harus dicapai dengan menghadirkan nuansa Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan dan Islami. Adapun cara penyajian atau penyampaian dapat berupa ceramah, tanya jawab, pembuatan makalah, diskusi, kerja kelompok, karya wisata, sosiodrama, dan sebagainya. Sedangkan pada strategi pembelajarannya tidak ditekankan pada penyajian atau penyampaiannya. Melainkan kepada aspek apa yang menjadi sarannya.

Aspek – aspek pembelajaran IPS yang menjadi sasaran tersebut meliputi pembinaan konsep, pengembangan generalisasi pada pengajaran IPS, mengembangkan keterampilan, menanamkan nilai dan sikap, mengembangkan

inkuiri dan kemampuan berfikir. Hal ini merupakan bagian dari strategi yang menjadi sasaran pada pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI. Untuk lebih memperdalam aspek-aspek tersebut berikut ini diuraikan pada penjelasan di bawah ini.

1. Pembinaan Konsep

Pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI yang menekankan pada strategi pembinaan konsep tidak terlepas dari pengertian konsep itu sendiri. Konsep merupakan pengertian abstrak yang luas tentang sesuatu benda atau sesuatu gejala yang memegang peranan kunci pada pengetahuan sosial. Konsep dapat pula diartikan sebagai pengertian konotatif terutama sesuatu benda atau gejala. Oleh karenanya menurut JG. Womack : “Pembinaan konsep yaitu proses mengajarkan pengertian konotatif dari suatu benda ataupun sesuatu gejala”. Dengan demikian pada pembinaan konsep strateginya terletak pada penguasaan pengertian terutama pengertian dalam arti yang luas. dalam hal ini tentu saja pengertian abstrak sesuai dengan arti konsep itu sendiri.

Pembentukan pengertian abstrak memiliki proses yang tidak sederhana melainkan membutuhkan kemampuan mengidentifikasi yang dimulai dari hal-hal yang bersifat kongkret. Langkah awalnya adalah dimulai dari benda nyata yang ada dilingkungan sekitar, benda tiruan, model benda itu, dan selanjutnya dibawa kearah yang lebih abstrak, hingga sampai pada terbentuknya konsep.

Pembinaan konsep pada suatu benda atau suatu gejala dalam strategi pembelajaran ini harus dilakukan dalam kerangka mencapai tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI. Oleh karenanya konsep yang diajarkan harus terkait dengan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, keyakinan, pengalaman, dan ketaatan terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam islam.

Contoh

Sebagai contoh dari pembinaan konsep bernuansa PAIKEMI adalah konsep tentang gunung. Gunung harus dijelaskan kepada peserta didik sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang diperuntukan bagi keberlangsungan kehidupan manusia. Fungsi gunung sebagai tempat mata pencaharian, stabilitas peredaran bumi, dan perlindungan terhadap kegiatan manusia

harus dijaga dan dipelihara sebagai wujud dari syukur dan ketaatan manusia kepada Tuhannya.

2. Pengembangan Generalisasi

Generalisasi adalah suatu pernyataan dalam suatu kalimat yang merupakan perpaduan dari beberapa konsep dan dapat dianggap sebagai asas, dalil, atau hukum pada pengetahuan sosial. Pada generalisasi ini terdapat beberapa ciri yang wajib diperhatikan. Pertama, bentuk kalimat lengkap. Kedua, perpaduan beberapa konsep. Ketiga, dapat dianggap sebagai asas dalil, atau hukum. Sesuai dengan pembahasan tentang pembinaan konsep, pertama wajib menjadi perhatian adalah generalisasi itu merupakan kelanjutan dari pembinaan konsep dalam strategi pembelajaran ini harus dilakukan dalam kerangka mencapai tujuan pembelajaran IPS benuansa PAIKEMI. Oleh karenanya pengembangan generalisasi harus terkait dengan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, keyakinan, pengalaman, dan ketaatan terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Islam.

Contoh

Sebagai contoh dari pengembangan generalisasi bernuansa PAIKEMI adalah kegiatan Ekonomi umat manusia. Manusia harus dijelaskan kepada peserta didik sebagai makhluk Tuhan yang diciptakan menjadi khalifah untuk memakmurkan bumi ini. Oleh karenanya manusia diberikan bekal berupa petunjuk ajaran Islam. kemampuan akal untuk berfikir dalam mengemban amanah memakmurkan bumi. Kegiatan Ekonomi adalah salah satu dari kegiatan umat manusia dalam memakmurkan bumi. Sehingga kegiatan Ekonomi umat manusia tidak boleh melanggar dari apa saja yang ditentukan oleh ajaran Islam.

3. Pengembangan Keterampilan

Strategi Pembinaan konsep dan generalisasi lebih mengarah kepada ranah kognisi daripada pengembangan mental, sedangkan pengembangan keterampilan lebih menitik beratkan pada ranah psikomotorik, walaupun pada pengembangan ini kedua ranah tidak bisa berdiri sendiri. Pengembangan keterampilan merupakan pembekalan pada peserta didik agar dalam melaksanakan segala kegiatannya dapat berjalan lancar.

Kehidupan bermasyarakat sangat memerlukan kegiatan berkomunikasi.

Untuk dapat berkomunikasi dengan pihak lain secara lancar, seseorang dituntut untuk memiliki keterampilan berhubungan dengan atau melakukan pendekatan dan keterampilan bertutur kata yang baik dan benar. Guna mendukung keterampilan tersebut seseorang perlu memiliki keterampilan menambah dan memperkaya pengetahuan termasuk didalamnya membina konsep dan generalisasi, keterampilan mencari sumber baik dari para sumber, dari masyarakat sebagai sumber, maupun sumber-sumber tertulis. Jadi pada prinsipnya untuk mampu melaksanakan kegiatan secara wajar dalam segala hal sangat dituntut untuk memiliki banyak keterampilan.

Pengembangan keterampilan yang menitik beratkan pada ranah psikomotorik dalam strategi pembelajaran ini harus dilakukan dalam kerangka mencapai tujuan pembelajaran IPS MI bernuansa PAIKEMI. Oleh karenanya pengembangan generalisasi harus terkait dengan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, keyakinan, pengalaman, dan ketaatan terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam islam.

Contoh

Sebagai contoh dari pengembangan keterampilan bernuansa PAIKEMI adalah kegiatan kerja bakti. Kegiatan kerja bakti harus dijelaskan kepada peserta didik sebagai perwujudan dari perintah Tuhan kepada manusia untuk saling berbuat baik dan bekerjasama dengan sesama manusia. Kerja bakti disamping sangat bermanfaat untuk keberlangsungan kehidupan manusia didalamnya juga bermanfaat untuk pembelajaran individu-individu menjadi lebih dewasa. Pada kenyataannya kerja bakti menurut seseorang untuk keterampilan berkomunikasi, keterampilan bergaul, keterampilan bekerja, keterampilan sosial, keterampilan intelektual, dan keterampilan yang lainnya.

4. Penanaman Nilai dan Sikap

Penanaman nilai dan sikap merupakan strategi yang menekan kecenderungannya pada ranah afektif, walaupun demikian secara praktis dapat dilepaskan dari kognitif dan psikomotorik. Menurut David Crech : Nilai adalah keyakinan tentang apa yang dikehendaki atau yang benar dan tentang apa yang tidak dikehendaki atau yang salah. Nilai-nilai ini merupakan refleksi kebudayaan yang disambungkan oleh anggota masyarakat pendukung kebudayaan tadi.

Apabila individu dimasyarakat menerima nilai tadi bagi dirinya, maka nilai tersebut menjadi tujuan hidup baginya.

Konsep nilai diatas memberikan penjelasan bahwa nilai itu hidup dikalangan masyarakat yang menjadi pendukung nilai itu. Nilai-nilai ini hidup dalam bentuk penghayatan dialam pikiran anggota masyarakat yang mendukung sesuatu kebudayaan sehingga menjadi sikap atau patokan hidup masyarakat tadi berkenaan dengan benar, salah, baik, buruk, tepat tidak tepat, dan sebagainya. Anggota masyarakat dalam kebudayaan tersebut bukan hanya sekedar merasa terikat oleh nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat, melainkan secara sadar memenuhi tuntunan nilai itu demi keutuhan masyarakat dengan kebudayaannya.

Penanaman nilai dan sikap yang menitik beratkan pada ranah afektif dalam strategi pembelajaran ini harus dilakukan dalam kerangka mencapai tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI. Oleh karenanya, penanaman nilai dan sikap harus terkait dengan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, keyakinan, pengalaman, dan ketaatan terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Islam.

Contoh:

Sebagai conoth dari penanaman nilai dan sikap bernuansa PAIKEMI adalah perilaku sopan santun. Perilaku sopan santun harus dijelaskan kepada peserta didik sebagai bagain dari akhlak islam yang diperintahkan Tuhan kepada manusia. Perilaku sopan santun disamping sangat bermanfaat untuk keberlangsungan hubungan sosial diantara manusia, dalam skala yang lebih luas didalamnya juga bermanfaat untuk terciptanya kehidupan yang damai dan tentram.

5. Pengembangan Inkuiri dan Kemampuan Berpikir

Strategi pengembangan inkury dan kemampuan berpikir ini bertujuan untuk merangsang kemauan dan kemampuan bertanya, menyelidiki, dan mengambil kesimpulan. Strategi ini dimaksudkan juga untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam mencari alternatif pemecahan suatu persoalan atau masalah. Oleh karena itu strategi ini sangat peraktis dalam membina kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis dalam mencari alternatif pemecahan masalah yang selalu dihadapi setiap waktu.

Pada strategi pengembangan inkuiri dan kemampuan berfikir ini,

tidak hanya dapat dimulai dari suatu konsep atau generalisasi melainkan dapat dimulai dari persoalan-persoalan sehari-hari. Bertitik tolak dari persoalan-persoalan tersebut, peserta didik dirangsang untuk bertanya, menyelidiki atau meneliti, dan mengambil kesimpulan. Mereka digiring untuk berdiskusi tentang persoalan-persoalan tersebut, mencari sebab-sebabnya, mengungkapkan apa akibatnya, dan pada akhirnya mereka diberi kesempatan untuk mencari jalan keluar atau pemecahan persoalan tadi. Melalui cara ini mereka dirangsang untuk berfikir dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Pengembangan inkuiri dan kemampuan berpikir yang menitik beratkan pada ranah kognitif dalam strategi pembelajaran ini harus dilakukan dalam kerangka mencapai tujuan pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI. Oleh karenanya pengembangan inkuiri dan kemampuan berpikir harus terkait dengan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, keyakinan, pengalaman, dan ketaatan terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Islam.

Contoh

Sebagai contoh dari pengembangan inkuiri dan kemampuan berpikir adalah diskusi tentang banjir. Musibah banjir harus dijelaskan kepada peserta didik sebagai akibat dari perbuatan manusia yang merusak alam adalah perbuatan yang dilarang dalam ajaran Islam. Oleh karenanya harus dilakukan upaya untuk mencegah dengan melakukan langkah-langkah kegiatan yang mengingatkan dan mencegah manusia yang berbuat kerusakan. Peserta didik disamping dapat belajar bertanya, menyelidiki, dan mengambil kesimpulan juga diarahkan untuk berpartisipasi dalam upaya untuk mencegah terjadinya banjir. Sehingga hasil dari proses berpikir ini tidak berhenti sebagai sebuah wacana tetapi ditindaklanjuti dengan perbuatan nyata.

D. Pengembangan Strategi Pembelajaran IPS Bernuansa PAIKEMI

Pengembangan strategi pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI sebagaimana juga pada pembelajaran lainnya dalam pelaksanaannya tetap memerlukan kejelasan uraian tugas yang akan dilaksanakan oleh para guru yang mengajar. Uraian tugas pada pembelajaran ini berisi serangkaian pengertian peristiwa belajar yang dilakukan oleh kelompok-kelompok

peserta didik. Job description dalam implementasi pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI ini adalah :

1. Perencanaan instruksional, yakni alat atau media untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran.
2. Menciptakan wadah dan fasilitas atau lingkungan yang mengandung kemungkinan terciptanya pembelajaran.
3. Menggerakkan, membangkitkan, dan mengarahkan motivasi belajar.
4. Supervisi atau pengawasan, yakni usaha menunjang, mengawasi, membantu, menugaskan, dan mengarahkan kegiatan belajar sesuai dengan perencanaan instruksional.
5. Penelitian yang bersifat penafsiran, yakni yang mengandung pengertian lebih luas dari sekedar pengukuran atau evaluasi pendidikan.

Dalam pelaksanaan strategi pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI ini perlu juga memperhatikan tentang pengaturan kelas. Diantara hal-hal yang diperhatikan dalam memilih strategi dan metode penyajiannya adalah :

1. Ukuran dan bentuk kelas.
2. Bentuk dan ukuran bangku dan meja.
3. Jumlah peserta didik.
4. Jumlah kelompok dalam kelas.
5. Jumlah peserta didik dalam kelompok.
6. Komposisi peserta didik: yang pandai, yang kurang pandai, jenis kelamin laki-laki perempuan.

Pembelajaran IPS MI pada pelaksanaannya memerlukan keterampilan proses. Oleh karenanya strategi pembelajarannya tidak terlepas dari ciri-ciri sebagai berikut :

1. Menekan pentingnya makna pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.
2. Mementingkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Menekankan bahwa pembelajaran adalah proses dua arah.
4. Menekankan hasil belajar secara tuntas dan utuh.

Contoh

Metode penyajian yang dipilih dalam menerapkan strategi pembelajaran IPS bernuansa PAIKEMI ini perlu pula mempertimbangkan situasi dan kondisinya.

Sebagai contoh ketika melakukan pengelompokkan peserta didik, dapat dilaksanakan berdasarkan :

1. Menurut kesenangan berteman.
2. Menurut kemampuan.
3. Menurut minat.

Oleh karenanya pengembangan strategi pembelajaran IPS MI bernuansa PAIKEMI, bagaimanapun sangat menarik dan menyenangkan tidak diperkenankan untuk membuat keaktifan dan kekreatifan peserta didik menjadi tumpul apalagi melanggar nilai dan ajaran Islam.

BAB X

INOVASI IPS

A. Pengertian Inovasi IPS

Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *innovation* yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Kata inovasi dalam kamus besar bahasa Indonesia dimaknai sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat).

Menurut Van de Van sebagaimana dikutip Yamin dan Maisah (2012:61) inovasi merupakan suatu ide baru yang dapat diaplikasikan dengan harapan dapat menghasilkan atau dapat memperbaiki sebuah produk, proses maupun jasa.

Rogers (2013:12) menjelaskan inovasi adalah suatu ide, praktek atau objek yang dipandang baru oleh individu atau unit yang mengadopsi. Selanjutnya Rusdiana (2014:27) menjelaskan inovasi adalah gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru oleh seseorang dan kebaruannya itu bersifat relatif.

Sa'ud (2015:3) menjelaskan inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik itu berupa hasil invention maupun diskoveri. Dalam hal ini inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapatlah dipahami bahwa inovasi adalah suatu ide, benda, peristiwa, metode yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang atau masyarakat sebagai hasil invensi maupun diskoveri yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.

B. Tujuan Inovasi IPS

Terdapat dua tujuan utama inovasi di dalam dunia pendidikan. Kedua tujuan tersebut dijelaskan oleh Tim Dosen IKIP Malang (1988:202) tersebut adalah:

1. Pembaharuan pendidikan sebagai tanggapan baru terhadap masalah-masalah pendidikan.

Majunya bidang teknologi dan komunikasi sekarang ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemajuan dibidang lain, termasuk dalam dunia pendidikan. Tugas pembaharuan pendidikan yang terutama adalah memecahkan masalah-masalah yang dijumpai dalam dunia pendidikan, baik dengan cara yang konvensional maupun dengan cara yang inovatif. Titik pangkal pembaharuan pendidikan adalah masalah pendidikan yang aktual, yang secara sistematis akan dipecahkan dengan cara inovatif.

Adapun masalah pendidikan yang perlu dipecahkan melalui inovasi adalah sebagai berikut:

- a. Kurang meratanya pelayanan pendidikan.
- b. Kurang serasinya kegiatan belajar dengan tujuan.
- c. Belum efisien dan ekonomisnya pendidikan.
- d. Belum efektif dan efesiensinya sistem penyajian.
- e. Kurang lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan.
- f. Kurang dihargainya unsur kebudayaan nasional.
- g. Belum kokohnya kesadaran, identitas dan kebanggaan nasional.
- h. Belum tumbuhnya masyarakat yang gemar belajar.
- i. Belum tersebarnya paket pendidikan yang memikat, mudah dicerna, dan mudah diperoleh.
- j. Belum meluasnya kesempatan kerja pembuatan dan pemanfaatan teknologi komunikasi.

2. Upaya mengembangkan pendidikan yang lebih efektif dan ekonomi

Manusia mampu menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak dikenal. Manusia juga selalu berusaha dan mampu melakukan sesuatu dengan cara yang baru, yang sebelumnya tidak dikenal dan bahkan belum sempurna. Dengan kreativitas dan usaha yang tidak henti-hentinya manusia

menemukan sesuatu dengan cara baru yang mengantarkan pada kehidupan yang lebih baik seperti sekarang ini. Pembaharuan pendidikan dilakukan dalam upaya *problem solving* yang dihadapi dunia pendidikan yang selalu dinamis dan berkembang.

C. Prinsip-prinsip Inovasi IPS

Drucker sebagaimana dikutip Tilaar (1999:356) mengemukakan beberapa prinsip inovasi yaitu:

1. Inovasi memerlukan analisis berbagai kesempatan dan kemungkinan yang terbuka, artinya inovasi hanya dapat terjadi apabila mempunyai kemampuan analisis.
2. Inovasi bersifat konseptual dan perseptual, artinya yang bermula dari keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dapat diterima masyarakat.
3. Inovasi harus dimulai dengan yang kecil. Tidak semua inovasi dimulai dengan ide-ide besar yang tidak terjangkau oleh kehidupan nyata manusia. Keinginan yang kecil untuk memperbaiki sesuatu kondisi atau kebutuhan hidup ternyata kelak mempunyai pengaruh yang sangat luas terhadap kehidupan manusia selanjutnya.
4. Inovasi diarahkan pada kepemimpinan atau kepeloporan. Inovasi selalu diarahkan bahwa hasilnya akan menjadi pelopor dari suatu perubahan yang diperlukan. Apabila tidak demikian, maka intendi suatu inovasi kurang jelas dan tidak memperoleh apresiasi dalam masyarakat.

D. Karakteristik Inovasi IPS

Lima hal yang menjadi karakteristik inovasi sebagaimana dijelaskan oleh Roger (2013:14) yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan inovasi. Kelima karakteristik inovasi tersebut adalah:

1. Keuntungan relatif

Keuntungan relatif terkait dengan sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau mungkin dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya informasi.

2. Kompatibel

Kompatibel terkait dengan tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (*values*), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secara inovasi yang sesuai dengan norma yang ada.

3. Kompleksitas

Kompleksitas adalah tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya.

4. Triabilitas

Triabilitas adalah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dicoba akan cepat diterima masyarakat dari pada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu.

5. Dapat diamati

Mudah atau tidaknya diamati suatu hasil inovasi akan berpengaruh kepada cepat atau lambatnya diterima masyarakat.

BAB XI

INOVASI PEMBELAJARAN IPS

A. *E-learning* IPS

1. Pengertian *e-learning*

E-learning terdiri dari dua bagian penggalan kata yaitu “e” yang merupakan singkatan *electronic*, dan “learning” yang berarti pembelajaran. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika khususnya perangkat komputer. Karena itu, maka e-learning sering disebut pula dengan *online course* (soekartawi, 2004:197).

Pengertian e-learning yang terdapat dalam *Glossary of e-learning Terms* sebagaimana dikutip Wahono (2014:2) yang mengartikan e-learning sebagai sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pembelajaran dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *stand alone*. Pengertian ini juga menunjukkan bahwa e-learning dapat dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi elektronik, dan juga komputer *stand alone*.

Istilah e-learning juga tidak lepas dari istilah *distance learning*, karena ada juga semesta ahli yang mendefinisikan e-learning sebagai pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan atau internet. Pelaksanaan e-learning tidak selamanya harus memanfaatkan jaringan internet atau intranet secara on-line, tetapi bisa juga dilakukan secara offline. Hal ini bergantung pada media yang digunakan dalam e-learning tersebut. Apabila materi yang akan dipelajari mahasiswa dikembangkan dalam bentuk CD/DVD dan mahasiswa juga dapat mempelajarinya dimana saja dan kapan saja, maka pola e-learning seperti ini dilaksanakan secara offline. Sebaliknya apabila materi yang akan dipelajari mahasiswa disajikan berbasis web yang dapat diakses dengan menggunakan internet ataupun intranet, maka pola e-learning

seperti ini dilaksanakan secara online, yang dikenal juga dengan online learning.

2. Karakteristik E-Learning

Untuk dapat secara optimal memanfaatkan internet untuk pembelajaran. Maka pengajar perlu mengetahui apa yang menjadi karakteristik e-learning. Dalam hal ini kita sebagai berikut dikutip Siahaan (2003:440) bahwa karakteristik e-learning sebagai berikut:

- a. Memiliki sumber yang sangat banyak
- b. Menyediakan berbagai jenis media
- c. Menitik beratkan pada independensi
- d. Memungkinkan penggunaan yang meluas
- e. Memungkinkan akses yang sangat cepat

3. Kelebihan dan Kelemahan e-learning

Kelebihan penggunaan e-learning dalam pembelajaran dijelaskan oleh Soekartawi (2004:201) sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa menilai sampai seberapa jauh bahan ajar dipelajari.
- c. Siswa dapat belajar atau mereview bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- d. Biasanya siswa membutuhkan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, maka ia dapat melakukan akses internet.
- e. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.
- g. Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan

tinggi atau sekolah konvensional, bagi mereka yang sibuk bekerja, bagi mereka yang bertugas dipapal, di luar negeri, dan sebagainya.

4. Manfaat E-learning

Secara umum penerapan e-learning dalam pembelajaran memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Peningkatan produktivitas
- b. Menciptakan nilai (value) pada organisasi.
- c. Efisiensi
- d. Fleksibel dan interaktif

5. Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan E-learning

Ahli-ahli pendidikan menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum seseorang memilih e-learning untuk kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut adalah:

- a. Analisis kebutuhan
- b. Rancangan Instruksional
- c. Tahap pengembangan
- d. Tahap pelaksanaan
- e. Tahap evaluasi

6. Faktor pendukung pembelajaran melalui E-learning

Untuk pelaksanaannya, pembelajaran melalui e-learning perlu mendapat dukungan dari berbagai faktor yang melingkupnya, hal ini menjadi urgen karena tanpa dukungan faktor tersebut maka pembelajaran melalui e-learning hanya sebuah keniscayaan saja. Faktor-faktor pendukung tersebut dijelaskan oleh Sa'ud (2015:191) diantaranya adalah:

a. Institusi

Peranan institusi yang terpenting ialah memberikan kesadaran baik terhadap guru maupun siswa tentang teknologi komunikasi dan informasi terutama potensi internet sebagai media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan pemberian pengetahuan mengenai prosedur dan tata cara memanfaatkan internet, melalui berbagai kegiatan dan pelatihan

yang terus menerus, sehingga tidak secara langsung akan tercipta lingkungan yang akrab teknologi.

b. Masyarakat

Lingkungan yang perlu mendapat perhatian adalah lingkungan keluarga siswa, karena dari lingkungan keluargalah diharapkan munculnya dukungan yang amampu memberikan dorongan untuk memotivasi siswa dalam keluarga, lingkungan yang paling dekat lainnya yang mempengaruhi siswa dalam menggunakan internet ialah teman sebaya. Oleh karena itu, lingkungan siswa juga dipersiapkan dan disentuh agar tercipta suasana yang kondusif dan mampu memberikan dukungan terhadap siswa dalam memanfaatkan internet untuk pendidikan.

c. Guru

Peranan guru tak kalah penting dalam menentukannya terhadap keberhasilan pemanfaatan internet sekolah. Pemantuan sementara di beberapa sekolah umumnya menunjukkan bahwa inisiatif pemanfaatan internet disekolah justru banyak dari guru-guru yang memiliki kesadaran lebih awal tentang potensi internet guna menunjang proses pembelajaran.

d. Siswa

Pemahaman tentang audiens didapat melalui analisis dengan menggunakan data demografi maupun psikografi, antara lain dengan menguji perbedaan-perbedaan karakteristik, sikap dan perilaku audiens. Pemilihan atau pengelompokkan diperlukan dalam kaitannya untuk bisa membuat suatu pendekatan atau strategi pendayagunaan internet lebih tepat sasaran, mengingat bahwa sasaran didik tersegmen dalam kelompok sekolah-sekolah yang berbeda. Pemahaman tentang perbedaan motif penggunaan internet berdasarkan aspek demografi dan psikografi tersebut, menjadi penting agar pengembangan program pendidikan dengan mendayagunakan internet bisa lebih menyentuh kondisi riil sasaran.

e. Teknologi

Idealnya dalam pemanfaatan internet untuk pembelajaran harus tersedia sejumlah komputer yang bisa mengakses internet untuk pembelajaran. Cara yang efektif dan efisien untuk menghubungkan sejumlah komputer ke internet adalah dengan membangun jaringan *local area network* (LAN). Dengan adanya jaringan maka hanya diperlukan satu sambungan saja keinternet yang bisa dipergunakan secara bersama-sama oleh komputer yang tergabung dalam jaringan tersebut. Satu hal yang

paling penting dari jaringan dan koneksi ke internet untuk kepentingan pembelajaran ialah keandalannya untuk dapat digunakan setiap saat selama 24 jam dengan tingkat gangguan atau kegagalan yang minim.

2. Hybrid Learning

Stacey dan Gerbic (2009:2) mengutip pendapat Allen, Seaman dan Garrett yang mendefinisikan *hybrid learning* adalah: pembelajaran yang dilakukan 30-79% dengan penyampaian online. Smaldino dkk (2008:182) menjelaskan bahwa hybrid learning adalah kombinasi e-learning dengan pembelajaran tatap muka langsung.

Bates (2005:8) menjelaskan bahwa hybrid adalah model gabungan yang mengkombinasikan pengajaran tatap muka dan online. Selanjutnya Jaeson (2009) mendefinisikan hybrid learning adalah “course that combine face-to-face calssroom instruction with online learning and reduced calssroom contact hours.

More dan guy (2005: 155) menjelaskan hybrid learning adalah: interaksi pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Hal senada dijelaskan Coolis dan Moonen sebagaimana dikutip Ahmad dan Ismail (2013:99) bahwa *hybrid learning concept according to is a learning concept that practice traditional face to face and online learning concept.*

Berdasarkan pemaparan diatas dapatlah dipahami bahwa pembelajaran hybrid learning adlaah perpaduan model pembelajaran tatap muka dan pembelajaran onlien yang memberikan banyak keuntungan pada pemberian materi pelajaran kepada mahasiswa, akses terhadap bahan ajar yang luas dan kegiatan yang mendukung pembelajaran lebih tinggi dapat berbetuk penugasan serta pembelajaran berbasis proyek.

Dilihat dari karakteristiknya, pembelajaran tatap muka memiliki sejumlah keunggulan, diantaranya:

1. Ekspresif

Ekspresif artinya dalam pembelajaran tatap muka pengajar dapat menggunakan ekspresi eajah dan bahasa tubuh untuk memperkuat penjelasan suatu materi.

2. Hubungan interpersonal lebih kuat.

Dalam pembelajran tatap muka pengajar dapat menyapa dan menegur peserta didik dengan penuh kehangatan dan keakraban, sehingga

akan terbangun suasana yang kondusif untuk terjadinya suatu proses pembelajaran.

3. Komunikasi lebih kuat

Dalam pembelajaran tatap muka, materi yang disampaikan melalui komunikasi lisan dapat disampaikan melalui komunikasi dapat dipertegas dengan menggunakan intonasi dan tempo kalimat yang diatur sedemikian rupa, sehingga dapat dilakukan penekanan-penekanan pada bagian-bagian yang dianggap penting.

4. Komunikasi lebih luas dan dalam.

Pembahasan materi dapat dibahas lebih luas dan dalam melibatkan peserta didik secara aktif, terutama untuk membahas materi yang dianggap baru dan memerlukan latihan yang intensif.

5. Pemberian feedback dengan segera.

Melalui pembelajaran tatap muka pengajar dapat langsung memberikan tanggapan dan koreksi atas hasil belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik.

Adapun kelemahan yang mungkin terjadi adalah sebagai berikut:

1. Waktu untuk melakukan interaksi pembelajaran terbatas dan terjadwal.
2. Tempat untuk melaksanakan pembelajaran tertentu.
3. Seringkali sumber belajar digunakan terbatas.

Demikian dengan konteks pembelajaran, pilihan untuk menggunakan *online learning* didasarkan pada suatu kondisi dimana mahasiswa mengalami kesulitan untuk tatap muka disuatu tempat yang ditentukan tetapi sesungguhnya mereka dapat berkomunikasi baik pada waktu yang bersamaan maupun dalam waktu yang berbeda. Sebaliknya apabila mereka dapat bertemu dalam waktu dan tempat yang sama, sebaiknya menggunakan pembelajaran tatap muka.

Dilihat dari faktor pendekatan pembelajaran yang digunakan dosen juga akan berdampak pada pemanfaatan *hybrid learning*. Artinya apabila dosen cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang mendorong mahasiswa aktif mencari, menemukan dan merumuskan sendiri hasil belajarnya, maka model pembelajaran online dapat menjadi pilihan. Sedangkan kalau dosen cenderung menggunakan pendekatan yang berorientasi pada dosen, maka pembelajaran tatap muka menjadi pilihan.

B. Proses Keputusan Inovasi IPS

1. Pengertian

Proses keputusan inovasi adalah proses yang dilalui (dialami) individu (unit pengambilan keputusan yang lain), mulai dari pertama tahu adanya inovasi, kemudian dilanjutkan dengan keputusan setuju terhadap inovasi, penetapan keputusan setuju terhadap inovasi, penetapan keputusan menerima atau menolak inovasi, implementasi inovasi, dan konfirmasi terhadap keputusan inovasi yang telah diambilnya (Sa'ud, 2015:35)

Merujuk kepada pengertian diatas, maka dapatlah dimaknai bahwa proses mengandug arti bahwa aktivitas itu membutuhkan waktu dan setiap saat tentu terjadi perubahan. Lamanya waktu yang dipergunakan selama proses itu berbeda antara orang atau organisasi satu dengan yang lain yang bergantung kepada kepekaan orang atau organisasi terhadap inovasi. Demikian pula selama proses inovasi itu berlangsung akan selalu terjadi perubahan yang berkesinambungan sampai proses itu dinyatakan berakhir.

Proses keputusan inovasi bukanlah kegiatan dapat berlangsung seketika, tetapi merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu, sehingga individu atau organisasi dapat menilai gagasan yang baru itu sebagai bahan pertimbangan untuk selanjutnya akan menolak atau menerima inovasi dan menerapkannya.

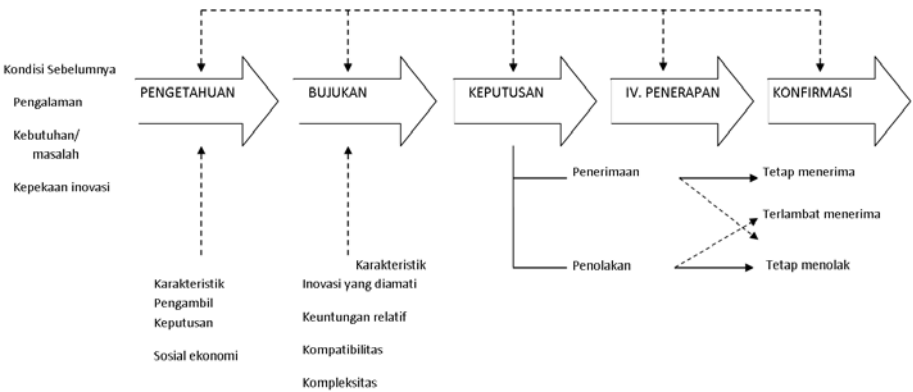
Menurut Sa'ud (2015:35) ciri pokok keputusan inovasi merupakan perbedaannya dengan tipe keputusan yang lain ialah dimulai dengan adanya ketidakpastian (*uncertainty*) tentang sesuatu (inovasi), misalnya ketika harus mengambil keputusan untuk menghadiri rapat atau melakukan olahraga, maka kita sudah tahu apa yang akan dilakukan jika menghadiri rapat, begitu pula apa yang akan dilakukan jika melakukan olahraga. Rapat dan olahraga bukanlah hal yang baru, pertimbangan dalam mengambil keputusan mana yang paling menguntungkan sesuai dengan kondisi saat itu. Keputusan ini bukanlah keputusan inovasi.

Berbeda halnya dengan ketika mengambil keputusan untuk mengganti penggunaan minyak bumi dengan bahan bakar gas, yang sebelumnya belum pernah menggunakan atau belum tahu tentang kompor gas, maka keputusan ini adalah keputusan inovasi. Proses pengambilan keputusan mau tidak mau menggunakan kompor gas, yaitu masih terbuka berbagai alternatif, mungkin lebih bersih, lebih hemat, lebih tahan lama tetapi mungkin

juga berbahaya dan sebagainya. Untuk sampai pada keputusan yang mantap menerima atau menolak kompor gas perlu informasi. Dengan kejelasan informasi akan mengurangi ketidakpastian dan berani mengambil keputusan.

2. Tahapan Proses Keputusan Inovasi

Rogers (2003) memaparkan tahapan proses keputusan inovasi sebagaimana terlihat pada gambar berikut ini:



Merujuk kepada gambar diatas, maka dapat dilihat lima tahapan proses keputusan inovasi yakni:

a. Tahap Pengetahuan (Knowledge)

Tahapan pertama proses inovasi dimulai dengan tahap pengetahuan, yaitu tahap pada saat seseorang menyadari adanya suatu inovasi dan ingin tahu bagaimana inovasi tersebut. Menyadari dalam hal ini bukan memahami melainkan membuka diri terhadap inovasi tentu dilakukan secara aktif.

Seseorang yang menyadari perlunya mengetahui inovasi tentu berdasarkan pengamatannya tentang inovasi itu sesuai dengan kebutuhan, minat atau kepercayaannya. Misalnya, pada acara siaran televisi disebutkan bahwa akan disiarkan tentang metode baru dalam mengajarkan berhitung di sekolah dasar. Guru A yang mendengar dan melihat acara tersebut menyadari bahwa ada metode baru tersebut, ia pun mulai proses keputusan inovasi pada tahap pengetahuan. Adapun guru B walaupun mendengar

dan melihat acara TV, tidak ingin tahu maka belum terjadi keputusan inovasi.

Berkaitan dengan pengetahuan tentang inovasi, ada generalisasi prinsip-prinsip umum tentang pihak-pihak yang lebih awal mengetahui tentang inovasi:

- 1) Pihak-pihak yang lebih awal tahu tentang inovasi lebih tinggi pendidikannya dari yang akhir.
- 2) Pihak-pihak yang lebih awal tahu tentang inovasi lebih tinggi status sosial ekonominya dari pada yang akhir.
- 3) Pihak-pihak yang lebih awal tahu tentang inovasi lebih terbuka terhadap media massa dari pada yang akhir.
- 4) Pihak-pihak yang lebih awal tahu tentang inovasi lebih terbuka terhadap komunikasi interpersonal dari yang akhir.
- 5) Pihak-pihak yang lebih awal tahu tentang inovasi lebih banyak kontak dengan agen pembaharu daripada yang akhir.
- 6) Pihak-pihak yang lebih awal tahu tentang inovasi lebih kosmopolitan dari pada yang akhir.

b. Tahap Bujukan (*persuasion*)

Pada tahap bujukan atau persuasi dari proses keputusan inovasi, seseorang membentuk sikap menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap inovasi. Jika pada tahap pengetahuan proses kegiatan mental yang utama adalah di bidang kognitif, maka pada tahap persuasi, proses kegiatan mental yang berperan utama adalah bidang afektif atau perasaan.

Pada tahap bujukan ini yang lebih banyak berperan adalah keaktifan mental, dalam hal ini seseorang akan berusaha untuk mengetahui lebih banyak tentang inovasi dan menafsirkan informasi yang diterimanya. Pada tahap ini, berlangsung seleksi informasi disesuaikan dengan kondisi dan sifat pribadinya. Di sinilah, peranan karakteristik inovasi dalam mempengaruhi proses keputusan inovasi.

Disamping itu, pada tahap bujukan ini juga yang berperan penting adalah peran kemampuan individu atau organisasi untuk mengantisipasi kemungkinan penerapan inovasi masa datang. Diperlukan kemampuan untuk memproyeksikan penerapan inovasi dalam pemikiran berdasarkan kondisi dan situasi yang ada. Untuk mempermudah proses mental itu

diperlukan gambaran yang jelas tentang cara pelaksanaan inovasi, jika mungkin sampai pada konsekuensi inovasi.

Dengan kata lain, ada kecenderungan kesesuaian antara menyenangi inovasi dengan menerapkan inovasi. Perlu diketahui bahwa sebenarnya antara sikap dengan aktivitas masih ada jarak. Orang yang menyenangi inovasi belum tentu menerapkan inovasi. Ada jarak atau kesenjangan antara pengetahuan, sikap dengan penerapan (praktek). Misalnya seseorang guru mengetahui metode diskusi, mengetahui cara menerapkannya, dan senang menggunakan, tetapi tidak pernah menggunakan karena faktor tempat duduknya tidak memungkinkan, jumlah siswanya terlalu besar dan merasa khawatir bahan pelajarannya tidak akan dapat disajikan sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Oleh karena itu perlu adanya bantuan pemecahan masalah.

c. Tahap Keputusan (*Decision*)

Tahap keputusan dari proses keputusan inovasi, berlangsung jika seseorang melakukan kegiatan yang mengarahkan untuk menetapkan menerima atau menolak inovasi. Menerima berarti sepenuhnya akan menerapkan inovasi. Menolak inovasi berarti tidak akan menerapkan inovasi tersebut. Seringkali terjadi seseorang menerima sebagian kecil lebih dahulu, kemudian dilanjutkan secara keseluruhan jika sudah terbukti berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

Inovasi yang dapat dicoba bagian demi bagian akan lebih cepat diterima, akan tetapi tidak semua inovasi dapat dicoba dengan dipecahkan menjadi beberapa bagian. Dalam kenyataannya, pada setiap tahap dalam proses keputusan inovasi dapat terjadi penolakan inovasi, misalnya penolakan dapat terjadi pada awal tahap pengetahuan, tahap bujukan, atau setelah konfirmasi dan sebagainya.

Terdapat dua penolakan inovasi yaitu: (1) penolakan aktif artinya penolakan inovasi setelah mempertimbangkan untuk menerima inovasi atau mencoba lebih dahulu, tetapi keputusan akhir menolak inovasi, dan (2) penolakan pasif, artinya penolakan inovasi tanpa pertimbangan.

d. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dari proses keputusan inovasi terjadi apabila seseorang menerapkan inovasi. Pada tahap implementasi ini berlangsung

keaktifan baik mental maupun perbuatan. Keputusan penerimaan gagasan atau ide baru dibuktikan dalam praktik. Pada umumnya implementasi tentunya mengikuti hasil keputusan inovasi, tetapi dapat juga terjadi karena sesuatu hal, sesudah memutuskan menerima inovasi tersebut namun tidak diikuti implementasinya. Biasanya hal ini terjadi karena fasilitas penerapannya tidak tersedia.

Tahap implementasi berlangsung dalam waktu yang sangat lama, bergantung pada keadaan inovasi. Suatu tanda bahwa tahap implementasi inovasi berakhir jika penerapan inovasi sudah melembaga dan menjadi hal-hal yang bersifat rutin atau merupakan hal yang baru lagi.

e. Tahap Konfirmasi (*Confirmation*)

Pada tahap konfirmasi ini seseorang mencari penguatan terhadap keputusan yang telah diambilnya dan orang tersebut dapat menarik kesimpulan kembali keputusannya jika memang diperoleh informasi yang bertentangan dengan informasi semula. Tahap konfirmasi sebenarnya berlangsung secara berkelanjutan sejak terjadi keputusan menerima atau menolak inovasi yang berlangsung dalam waktu yang tidak terbatas. Selama dalam konfirmasi, seseorang berusaha menghindari terjadi disonansi, paling tidak berusaha mengurangnya.

Usaha yang mengurangi disonansi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Apabila seseorang menyadari suatu kebutuhan dan berusaha mencari sesuatu untuk memenuhi kebutuhan, misalnya dengan mencari informasi tentang inovasi. Hal ini terjadi pada tahap pengetahuan dalam proses keputusan inovasi.
- 2) Apabila seseorang tahu tentang inovasi dan telah bersikap menyenangi inovasi tersebut, tetapi belum menetapkan keputusan untuk menerima inovasi maka ia berusaha untuk menerimanya, untuk mengurangi adanya disonansi antara yang disenangi dan diyakini dengan yang dilakukan. Hal ini terjadi pada tahap keputusan inovasi dan tahap implementasi dalam proses keputusan inovasi.
- 3) Setelah menetapkan untuk menerima dan menerapkan inovasi, kemudian diajak untuk menolaknya, disonansi ini dapat dikurangi dengan cara tidak melanjutkan penerimaan dan penerapan inovasi. Ada kemungkinan juga seseorang yang telah menetapkan untuk menolak inovasi, kemudian

diajak untuk menerimanya maka usaha mengurangi disonansi dengan cara menerima inovasi (mengubah keputusan semula). Perubahan ini terjadi (tidak meneruskan inovasi atau mengikuti inovasi terlambat) pada tahap konfirmasi dari proses keputusan inovasi.

Ketiga cara mengurangi disonansi tersebut, berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sehingga antara sikap, perasaan, pikiran, perbuatan sangat erat hubungannya, bahkan sukar dipisahkan karena yang satu mempengaruhi yang lain. Itulah sebabnya, dalam kenyataan kadang-kadang sukar untuk mengubah keputusan yang sudah terlanjur mapan dan disenangi, walaupun secara rasional diketahui ada kelemahannya. Karena sering terjadi untuk menghidari timbulnya disonansi, itu hanya berubah mencari informasi yang dapat memperkuat keputusannya. Dengan kata lain, orang itu melakukan seleksi informasi dalam tahap konfirmasi.

3. Tipe Keputusan Inovasi

Tipe keputusan inovasi dapat dibedakan atas beberapa tipe keputusan inovasi, dimana tipe-tipe itu terkait dengan dapat diterima atau tidaknya suatu inovasi individu sebagai anggota sistem sosial atau keseluruhan anggota sistem sosial yang menentukan untuk menerima inovasi berdasarkan keputusan bersama atau berdasarkan paksaan(kekuasaan).

Setidaknya terdapat 4(empat) tipe keputusan inovasi menurut Rusdiana (2014:72) yaitu : keputusan inovasi opsional, keputusan inovasi kolektif, keputusan inovasi otoritas dan keputusan inovasi kontigensi.

a. Keputusan inovasi opsional

Keputusan inovasi opsional adalah pemilihan menerima atau menolak inovasi berdasarkan keputusan yang ditentukan oleh individu secara mandiri tanpa bergantung atau terpengaruh dorongan anggota sistem sosial yang lain. Meskipun orang yang mengambil keputusan itu berdasarkan norma sistem sosial atau hasil sistem komunikasi interpersonal dengan anggota sistem sosial lainnya.

b. Keputusan inovasi kolektif

Keputusan inovatif kolektif adalah pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi berdasarkan keputusan yang dibuat secara bersama-sama dengan kesepakatan antar anggota sistem sosial. Semua anggota sistem harus menaati keputusan bersama yang telah dibuat.

c. Keputusan inovasi otoritas

Keputusan inovasi otoritas adalah pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi berdasarkan keputusan yang dibuat oleh seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai kedudukan, status, wewenang, atau kemampuan yang lebih tinggi daripada anggota lain dalam suatu sistem sosial.

Keputusan kolektif dan otoritas banyak digunakan dalam organisasi formal, seperti perusahaan, sekolah, perguruan tinggi, organisasi pemerintah, dan sebagainya. Keputusan opsional sering digunakan dalam penyebaran inovasi kepada petani, konsumen atau inovasi yang sasarannya anggota masyarakat sebagai individu, bukan sebagai anggota organisasi tertentu.

Biasanya yang paling cepat diterimanya inovasi dengan menggunakan tipe keputusan otoritas, tetapi masih juga bergantung pada pelaksanaannya. Sering terjadi juga kebohongan dalam pelaksanaan keputusan otoritas. Dapat juga terjadi bahwa keputusan opsional lebih cepat dari keputusan kolektif, jika ternyata untuk membuat kesepakatan dalam musyawarah antara anggota sistem sosial mengalami kesukaran.

d. Keputusan inovasi kontingensi

Keputusan inovasi kontingensi yaitu pemilihan menerima atau menolak suatu inovasi yang mendahuluinya. Misalnya, di sebuah perguruan tinggi, seorang dosen tidak mungkin untuk memutuskan secara opsional untuk memakai komputer sebelum didahului keputusan oleh pimpinan fakultasnya untuk melengkapi peralatan di fakultas dengan komputer. Jadi, ciri pokok dari keputusan kontingen adalah digunakannya dua atau lebih keputusan inovasi secara bergantian untuk menangani suatu difusi inovasi, baik keputusan opsional, kolektif, maupun otoritas.

C. Proses Inovasi pendidikan IPS

1. Pengertian

Proses inovasi pendidikan adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh individu atau organisasi, mulai sadar tahu adanya inovasi sampai menerapkan (implementasi) inovasi pendidikan. Selanjutnya dijelaskan Sa'ud bahwa kata proses mengandung arti bahwa aktivitas dilakukan dengan memakai waktu dan setiap saat tentu terjadi perubahan. Berapa lama waktu yang dipergunakan selama proses itu berlangsung akan

berbeda antara orang atau organisasi satu dengan yang lain tergantung pada kepekaan orang atau organisasi terhadap inovasi.

2. Model proses inovasi pendidikan

Dalam hal ini Rusdiana mencatat dua model proses inovasi yaitu : (1) model proses inovasi yang berorientasi pada individual, dan (2) model proses inovasi yang berorientasi pada organisasi. Berikut gambarannya dipaparkan pada table berikut :

Tokoh	Orientasi
Lavidge dan Steiner (1961)	Menyadari Mengetahui Menyukai Memilih Mempercayai dan membeli
Colley (1961)	Belum menyadari Menyadari Memahami Mempercayai Mengambil tindakan
Rogers (1962)	Menyadari Menaruh perhatian Menilai Mencoba Menerima (<i>adoption</i>)
Robertson (1971)	Persepsi tentang masalah Menyadari Memahami Menyikapi Mengesankan Mencoba Menerima Disonansi

Di samping model di atas, Sa’ud menambahkan model proses inovasi berorientasi individual lainnya adalah :

- a. Rogers dan Shoemakers (1971)
 - Pengetahuan
 - Persuasi (sikap)

- Keputusan (menerima atau menolak)
 - Konfirmasi
- b. Klonglan dan Coward (1970)
- Menyadari
 - Informasi
 - Evaluasi (menolak secara simbolik)
 - Menerima simbolik
 - Mencoba (diterima atau ditolak)
 - Percobaan diterima
 - Menggunakan
- c. Zaltman dan Brooker (1971)
- Persepsi
 - Memotivasi
 - Menyikapi
 - Legitimasi
 - Mencoba
 - Evaluasi (menerima atau menolak)
 - Resolusi

Tabel 2.2 model proses inovasi berorientasi organisasi

Tokoh	Orientasi
Milo (1971)	Konseptualisasi Tentative adopsi Penerimaan sumber Implementasi Institusionalisasi
Shepard (1967)	Penemuan ide Adopsi Implementasi
Hage dan Aiken (1970)	Evaluasi Inisiasi Implementasi Rutinitas
Wilson (1966)	Konsepsi perubahan Pengusulan perubahan Adopsi dan implementasi

Di samping model di atas, Sa'ud menambahkan model proses inovasi berorientasi organisasi adalah :

a. Rogers (1983)

- Inisiasi
- Agenda setting
- Penyesuaian (*matching*)
- Implementasi
- Re-definisi/re-strukturisasi
- Klarifikasi
- Rutinisasi

b. Zaltman, Duncan dan Holbeck (1973)

- Tahap permulaan (inisiasi):
 - 1) langkah pengetahuan dan kesadaran
 - 2) langkah pembentukan sikap terhadap inovasi.
- Tahap implementasi :
 - 1) langkah awal implementasi
 - 2) langkah kelanjutan pembinaan.

a. Inisiasi

Secara umum tahapan inisiasi adalah proses mengumpulkan, mengkonsep, merencanakan, mengarahkan, mendahului keputusan untuk mengadopsi inovasi dalam organisasi. Tahapan inisiasi terdiri dari dua aktivitas utama, yaitu :

- 1) *Agenda setting* yaitu terkait dengan masalah organisasi yang mungkin dapat dipahami sebagai kebutuhan akan suatu inovasi didefinisikan.
- 2) *Matching* yaitu mencocokkan agenda organisasi dengan inovasi yang akan diadopsi dan penyesuaian ini telah direncanakan dan didesain penerapan inovasi yang sudah sesuai dengan masalah yang dihadapi.

b. Implementasi

Tahapan implementasi merupakan peristiwa, tindakan, keputusan untuk menggunakan inovasi dalam organisasi. Tahapan implementasi terdiri dari tiga aktivitas utama yaitu :

- 1) *Redefining/restricting* yaitu inovasi adalah modifikasi dan penerbitan kembali dan mengatur organisasi. Pada tahap ini, inovasi yang diambil

dari luar organisasi secara bertahap mulai menghilangkan karakter luarnya.

- 2) *larifying* (klarifikasi) yaitu hubungan antara organisasi dan inovasi. Klarifikasi terjadi bagaimana inovasi diletakan ke dalam penggunaan secara lebih menyebar dalam suatu organisasi, maka makna dari ide-ide baru secara bertahap menjadi terungkap pada anggota organisasi.
- 3) *Routinizing* (rutinitas) yaitu menjadikan inovasi menjadi suatu unsur berkelanjutan dalam aktivitas organisasi.

Kelima tahapan (*agenda setting*), *matching*, *redefining/restructuring* *clarifying* dan *routinizing*) ini biasanya muncul dalam kerangka yang berurutan, tetapi ini tidak selalu terjadi. Ketika aktivitas pada suatu tahap telah diselesaikan dengan baik, hanya secara implisit, tahapan berikutnya tidak dapat dimulai. Proses inovasi dapat berjalan dengan sangat lambat ataupun cepat, ia juga dapat bekerja secara mundur (surut) sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya dalam kategori permasalahan yang tidak dikenal. Hal ini akan sangat memungkinkan satu atau dua tahap dalam lima tahapan yang sebelumnya dijelaskan menjadi tertunda.

BAB XII

SASARAN INOVASI IPS

A. Guru

Guru sebagai tenaga pendidik yang dipandang memiliki keahlian tertentu dalam pendidikan dan pembelajaran, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan tertentu yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional yang telah dirumuskan. Menurut danim (2002:15) guru memiliki multiperan yaitu sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih.

Namun demikian, dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan pembelajaran terdapat berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian terhadap kemajuan peserta didik.

Sa'ud (2015:54) mencatat delapan alasan mengapa banyak pihak memandang tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran masih terdapat kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

1. Keberhasilan tugas guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh hubungan interpersonal antara guru dan siswa. Dengan demikian maka keberhasilan pelaksanaan tugas tersebut juga sangat ditentukan oleh pribadi guru dan siswa. Dengan kemampuan guru yang sama belum tentu menghasilkan prestasi belajar yang sama jika menghadapi kelas yang berbeda, demikian pula sebaliknya dengan kondisi kelas yang sama diajar oleh guru yang belum tentu dapat menghasilkan prestasi belajar yang sama, meskipun para guru tersebut semuanya telah memenuhi persyaratan sebagai guru yang profesional.
2. Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan kegiatan yang terisolasi.

Pada waktu guru mengajar, dia tidak mendapatkan balikan dari teman sejawatnya. Kegiatan guru dikelas merupakan kegiatan yang terisolasi dari kegiatan kelompok. Apa yang dilakukan guru dikelas tanpa diketahui oleh guru yang lain. Dengan demikian sukar mendapatkan kritik yang membangun untuk pengembangan profesinya. Ia menganggap bahwa yang dilakukan adalah cara yang terbaik.

3. Berkaitan dengan kenyataan diatas, maka sangat minimal bantuan teman sejawat untuk memberikan bantuan saran atau kritik guna peningkatan kemampuan profesionalnya. Apa yang dilakukan guru dikelas seolah-olah sudah merupakan hak mutlak tanggung jawabnya, orang lain tidak boleh ikut campur tangan. Padahal apa yang dilakukan mungkin masih banyak kekurangannya.
4. Belum ada kriteria yang baku tentang bagaimana pengelolaan kegiatan pembelajaran yang efektif, dan memang untuk membuat kriteria keefektifan proses pembelajaran sukar ditentukan karena sangat banyak variabel yang ikut menentukan keberhasilan belajar siswa. Usaha untuk membuat kriteria tersebut sudah dilakukan misalnia dengan digunakannya alat penilaian kompetensi guru (APKG).
5. Dalam melaksanakan tugas mengelola kegiatan pembelajaran, guru menghadapi sejumlah siswa yang berbeda satu dengan yang lainnya baik mengenai kondisi fisik, mental intelektual, sifat, minat dan latar belakang sosial ekonominya. Guru tidak mungkin dapat melayani siswa dengan memperhatikan perbedaan individual satu dengan yang lain dalam jam-jam pelajaran yang sudah diatur dengan jadwal dan dalam waktu yang terbatas.
6. Berdasarkan data adanya perbedaan individual siswa, tentunya lebih tepat jika pengelolaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang sangat fleksibel, tetapi kenyataanya justru guru dituntut untuk mencapai perubahan tingkah laku yang sama sesuai dengan ketentuan yang telah dirumuskan. Jadi anak yang berbeda harus diarahkan menjadi sama. Jika guru tidak mengatasi masalah ini, dapat menimbulkan anggapan diragukan kualitas profesionalnya.
7. Guru juga menghadapi tantangan dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya yaitu tanpa adanya keseimbangan antara kemampuan dan wewenangnya yang mengatur beban tugas yang harus dilakukan, serta tanpa bantuan dari lembaga dan tanpa adanya insentif yang menunjang kegiatannya. Ada kemauan guru untuk

meningkatkan profesionalnya, mungkin dengan cara beajar sendiri atau mengikuti perkuliahan diperguruan tinggi, tetapi tugas yang dilakukan masih terasa berat, jumlah muridnya dalam satu kelas, masih ditambah tugas administrative, ditambah lagi harus melakukan kegiatan untuk menambah penghasilan karena penghasilan yang kurang memadai, dan masih banyak lagi faktor yang lain. Jadi program pertumbuhan jabatan atau peningkatan profesi guru mengalami hambatan.

8. Guru dalam melaksanakan tugasnya mengelola kegiatan pembelajaran mengalami kesulitan untuk menentukan pilihan mana yang diutamakan karena adanya berbagai macam tuntutan. Dari satu segi meminta agar guru mengutamakan keterampilan proses belajar, tetapi dari sudut lain dia dituntut harus menyelesaikan sajian materi kurikulum yang harus diselesaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, karena menjadi bahan ujian nasional. Demikian pula dari satu segi guru dituntut menekankan perubahan tingkah laku efektif, dalam evaluasi hasil belajar yang dipakai untuk menentukan kelulusan siswa hanya mengutamakan aspek kognitif. Apa yang harus dipilih guru? Melayani semua tuntutan?

Berdasarkan adanya kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan pengelolaan kegiatan pembelajaran tersebut maka dapat merupakan sumber motivasi perlu adanya inovasi pendidikan untuk mengatasi kelemahan tersebut, atau bahkan dari sudut pandang yang lain dapat juga dikatakan bahwa dengan adanya kelemahan-kelemahan itu, maka sukar penerapan inovasi pendidikan secara afektif.

Untuk itu, diperlukan pencapaian kompetensi yang harus melekat pada diri guru dengan mengambil langkah-langkah perubahan pada aspek kompetensi yang harus dicapai yaitu: (1) merencanakan pembelajaran, (2) menerapkan pembelajaran, (3) melaksanakan tugas-tugas administrasi, (4) berkomunikasi, (5) mengembangkan kemampuan pribadi, dan (6) mengembangkan kemampuan peserta didik (Rusdiana, 2014:52).

Inovasi yang dilakukan terhadap guru memberikan pengaruh terhadap pada peran dan fungsi guru dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Secara khusus dalam pembelajaran guru mempunyai peran dan siswa untuk belajar. Ki Hajar Dewantara menegaskan pentingnya peran dan fungsi dalam pendidikan dengan ungkapan ***Ing ngarsa sung talada*** berarti guru berada didepan memberi teladan, ***Ing madya mangun karsa***, berarti guru berada ditengah menciptakan peluang untuk berprakarsa,

dan ***tut wuri handayani*** berarti guru dari belakang memberikan dorongan dan arahan. Konsep yang dikemukakan Ki Hajar Dewantara ini menjadi pedoman dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran di Indonesia.

Merujuk kepada konsep yang disampaikan Ki Hajar Dewantara, maka guru merupakan faktor yang dominan dan penting dalam pendidikan, karena bagi siswa, guru dipersonifikasikan sebagai sosok teladan, sosok panutan dan sosok idola. Oleh karena itu seyogyanya guru harus menjalankan peran dan fungsinya sebagaimana konsep yang dikemukakan Ki Hajar Dewantara tersebut.

Menurut Rosyada (2004:112) bahwa secara umum guru harus memenuhi dua kategori yaitu memiliki *copability*. *Copability* yaitu guru harus memiliki kemampuan dalam bidang ilmu yang diajarkannya, memiliki kemampuan teoritik tentang mengajar yang baik, mulai perencanaan, implementasi sampai evaluasi. Loyalitas keguruan yakni loyal terhadap tugas-tugas keguruan tidak semata di dalam kelas, tetapi sebelum dan sesudah di luar kelas.

B. Siswa

Prioritas utama disekolah adalah berpusat pada minat dan kebutuhan siswa. Dalam hal ini seluruh unit pekerjaan di sekolah diabadikan dan didedikasikan pada kepentingan siswa sesuai dengan tujuan dari pendidikan di sekolah.

Siswa sebagai objek pertama dalam pendidikan maka siswa memegang peran yang dominan, dalam hal mana siswa dapat menentukan keberhasilan belajar melalui penggunaan intelegensi, daya motorik, pengalaman, paksaan. Hal ini terjadi apabila siswa juga dilibatkan dalam proses inovasi pendidikan, walaupun hanya dengan perencanaan sampai pelaksanaan. Peran siswa dalam inovasi pendidikan adalah sebagai penerima pelajaran, pemberi materi pada sesama temannya, petunjuk bahkan menjadi guru bagi yang lainnya.

C. Kurikulum

Inovasi kurikulum terkait dengan gagasan atau praktek kurikulum baru mengadopsi bagian-bagian yang potensial dari kurikulum tersebut dengan tujuan memecahkan masalah atau mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam tataran institusi sekolah, maka kurikulum sekolah meliputi program

pengajaran dan perangkatnya merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran disekolah.

Kurikulum sekolah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga dalam pelaksanaan inovasi pendidikan tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan inovasi. Oleh karena itu dalam inovasi pendidikan, semua perubahan yang hendak diterapkan harus sesuai dengan perubahan kurikulum diikuti dengan inovasi pendidikan dan tidak mustahil perubahan keduanya akan berjalan searah.

Dalam melakukan inovasi kurikulum haruslah memperhatikan faktor-faktor yang menjadi landasan sebagai aspek pertimbangan yang melingkupinya. Landasan-landasan yang harus diperhatikan dalam melakukan inovasi kurikulum dijelaskan oleh Sagala (2012:250) sebagai berikut:

1. Landasan Filosofis

Pendidikan ada dan berada dalam kehidupan masyarakat, sehingga apa yang dikehendaki oleh masyarakat untuk dilestarikan dan diselenggarakan melalui pendidikan dalam arti seluas-luasnya. Segala kehendak yang dimiliki oleh masyarakat merupakan sumber nilai yang memberikan arah pada pendidikan. Dengan demikian pandangan dan wawasan yang ada dalam masyarakat merupakan landasan filosofis penyelenggaraan pendidikan.

2. Landasan Sosial Budaya

Realitas sosial budaya yang ada dalam masyarakat merupakan bahan kajian inovasi kurikulum untuk digunakan sebagai landasan. Masyarakat sebagai kelompok individu yang diorganisasikan mereka sendiri kedalam kelompok-kelompok berbeda. Masyarakat sebagai kelompok individu mempunyai pengaruh terhadap individu dan sebaliknya individu pada taraf tertentu juga mempunyai pengaruh terhadap masyarakat.

Nilai sosial budaya masyarakat bersumber pada hasil karya akal budi manusia, sehingga dalam menerima, menyebarluaskan, melestarikan atau melepaskannya manusia menggunakan akalunya. Nilai keagamaan, berhubungan erat dengan kepercayaan masyarakat terhadap ajaran dan nilai-nilai agama yang mereka anut. Oleh karena itu nilai sosial budaya lebih bersifat sementara bila dibandingkan dengan nilai keagamaan. Oleh karena itu jelas dalam inovasi kurikulum haruslah berpijak pada nilai sosial budaya tersebut.

3. Landasan pengetahuan, teknologi dan seni.

Pendidikan merupakan usaha penyiapan subjek didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat. Perubahan masyarakat mencakup nilai yang disepakati oleh masyarakat tersebut, sedangkan seluruh nilai yang telah disepakati oleh masyarakat dapat pula disebut sebagai kebudayaan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah nilai-nilai yang bersumber dari perasaan atau estetika. Mengingat pendidikan merupakan upaya penyiapan siswa menghadapi perubahan yang semakin pesat, termasuk di dalamnya perubahan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, maka dalam melakukan inovasi kurikulum harus berlandaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

D. Fasilitas

Fasilitas termasuk sarana dan prasarana pendidikan, tidak dapat diabaikan dalam proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dalam inovasi pendidikan, fasilitas ikut mempengaruhi kelangsungan inovasi yang diterapkan. Tanpa fasilitas, pelaksanaan inovasi pendidikan tidak akan berjalan dengan baik.

Fasilitas pendidikan terkait dengan semua benda bergerak maupun tidak bergerak yang diperlakukan untuk menunjang penyelenggaraan proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Fasilitas sekolah dipersiapkan untuk tiga komponen kegiatan yaitu: (1) keperluan manajemen dan administrasi dan ketatausahaan (2) keperluan guru dalam mengajar, dan (3) keperluan siswa untuk belajar (Sagala, 2005:195).

Dalam kegiatannya, dengan inovasi pendidikan maka fasilitas pendidikan menurut Indriyanto sebagaimana dikutip Sagala (2005:194) terdapat dua fenomena yang diamati yaitu:

- a. Fenomena keterbatasan fasilitas merupakan salah satu faktor yang merupakan salah satu faktor yang menonjol dalam pelaksanaan kebijakan dan program pendidikan yang berada di perkotaan, apalagi yang di pedesaan. Keterbatasan ketersediaan fasilitas tidak saja terjadi pada tingkat sekolah, tetapi juga pada dinas pendidikan di tingkat kabupaten/ kota maupun kecamatan.

- b. Fenomena pemanfaatan unit-unit kerja dan sekolah yang telah memiliki fasilitas yang memadai ternyata kurangnya memanfaatkannya. Ini terjadi karena ketersediaan fasilitas tidak dilihat dari fungsinya, tetapi sebagai simbol status yang tidak dilakukan dengan pertimbangan persyaratan yang diperlukan melainkan dengan tingkat ketersediaan dana.

Kedua tersebut menunjukkan ketersediaan fasilitas yang tidak dapat menjamin kualitas pelayanan belajar yang menunjang efektivitas dan efisiensi pelaksanaan kebijakan dan program sekolah. Hal ini menunjukkan persyaratan pengadaan fasilitas perlu diperhatikan dengan membuat daftar prioritas keperluan pada setiap sekolah.

E. Lingkup Sosial Masyarakat

Sekolah adalah sub sistem dari sistem sosial, karena itu sekolah tidak dapat memisahkan diri atau terasing dari masyarakatnya. Lebih dari itu, di satu sisi sekolah memerlukan masyarakat dalam menyusun program yang relevan, sekaligus memerlukan dukungan dari masyarakat baik berupa calon murid/pendaftar, maupun pembiayaan berupa uang sekolah dalam melaksanakan program sekolah. Di lain pihak masyarakat memerlukan sekolah sebagai lembaga pelayanan jasa untuk mendapatkan program yang baik sesuai dengan yang diinginkan.

Penerapan inovasi pendidikan tidak terlepas dari lingkup sosial masyarakat baik terlibat secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam perubahan tersebut yang dapat memberikan dampak baik positif maupun negatif dalam pelaksanaan inovasi pendidikan. Secara langsung ataupun tidak masyarakat terlibat dalam pendidikan, sebab apa ingin dilakukan pendidikan sebenarnya mengubah masyarakat menjadi lebih baik terutama masyarakat tempat peserta didik itu berasal. Keterlibatan masyarakat dalam inovasi pendidikan membantu inovator dan pelaksana inovasi dalam melaksanakan inovasi pendidikan.

Perubahan yang terjadi di masyarakat dapat meliputi semua segi kehidupan masyarakat yaitu perubahan dalam cara berpikir dan interaksi sesama warga masyarakat menjadi semakin rasional, perubahan dalam sikap dan orientasi kehidupan ekonomi menjadi semakin komersial, perubahan dalam tata cara kerja sehari-hari yang semakin ditandai dengan pembagian kerja pada spesialisasi kegiatan yang semakin tajam, perubahan dalam kelembagaan dan kepemimpinan masyarakat yang semakin demokratis,

perubahan dalam cara dan alat-alat kegiatan yang semakin modern dan efisien dan lain-lain. Perubahan dan perkembangan masyarakat yang demikian pada dasarnya berarti penambahan diferensiasi dan integrasi, pembagian kerja, dan perubahan dari keadaan homogen dan heterogen.

BAB XIII

STRATEGI DAN MODEL INOVASI IPS

A. Strategi Inovasi IPS

Setidaknya terdapat empat jenis strategi inovasi sebagaimana dijelaskan Sa'ud (2015:63). Keempat macam strategu inovasi pendidikan tersebut yaitu: (1) startegi fasilitatif, (2) strategi pendidikan, (3) strategi pendidikan, (3) strategi bujukan, dan (4) strategi paksaan.

1. Strategi Fasilitas (*facilitative strategies*)

Pelaksanaan program perubahan sosial dengan menggunakan strategi fasilitatif artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial yang telah ditentukan, diutamakan penyediaan fasilitas dengan maksud agar program perubahan sosial akan berjalan dengan mudah dan lancar.

Strategi fasilitatif akan dapat dilaksanakan dengan tepat jika diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Strategi fasilitatif dapat digunakan dengan tepat jika sasaran perubahan (klien):
 - o Mengenal masalah yang dihadapi serta menyadari perlunya mencari target perubahan (tujuan).
 - o Merasa perlu adanya perubahan atau perbaikan.
 - o Bersedia menerima bantuan dari luar dirinya.
 - o Memiliki kemauan untuk berpartisipasi dalam usaha merubah atau memperbaiki dirinya.
- b. Sebaiknya strategi fasilitatif dilaksanakan dengan disertai program menimbulkan kesadaran pada klien atas tersedianya fasilitas atau tenaga bantuan yang diperlukan.

- c. Strategi fasilitatif tepat juga digunakan sebagai kompensasi motivasi yang rendah terhadap usaha perubahan sosial.
- d. Menyediakan berbagai fasilitas akan sangat bermanfaat bagi usaha perbaikan sosial jika klien menghendaki berbagai macam kebutuhan untuk memenuhi tuntutan perubahan sosial yang diharapkan.
- e. Penggunaan strategi fasilitatif dapat juga dengan cara menciptakan peran yang baru dalam masyarakat jika ternyata peran yang sudah ada di masyarakat tidak sesuai dengan penggunaan sumber atau fasilitas yang diperlukan.
- f. Usaha perubahan dengan menyediakan berbagai fasilitas akan lebih lancar pelaksanaannya jika pusat kegiatan organisasi pelaksana perubahan sosial berada dilokasi tempat tinggal sasaran (klien).
- g. Strategi fasilitatif dengan menyediakan dana serta tenaga akan sangat diperlukan jika klien tidak dapat melanjutkan usaha perubahan sosial karena kekurangan sumber dana dan tenaga.
- h. Perbedaan sub bagian dalam klien akan menyebabkan perbedaan fasilitas yang diperlukan untuk penekanan perubahan tertentu pada waktu tertentu.
- i. Strategi fasilitatif kurang efektif jika:
 - o Digunakan pada kondisi sasaran perubahan yang sangat kurang untuk menentang adanya perubahan sosial.
 - o Perubahan diharapkan berjalan cepat, serta tidak sikap terbuka dari klien untuk menerima perubahan.

2. Strategi Pendidikan

Pendidikan dipandang sebagai strategi untuk mencapai tujuan perubahan sosial. Dengan menggunakan strategi pendidikan berarti untuk mengadakan perubahan sosial dengan cara menyampaikan fakta dengan maksud orang akan menggunakan fakta atau informasi itu untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan. Dengan dasar pemikiran bahwa manusia akan mampu untuk membedakan fakta serta memilihnya guna mengatur tingkah lakunya apabila fakta itu ditunjukkan kepadanya.

Pendidikan strategi pendidikan dapat berlangsung secara efektif maka perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Strategi pendidikan akan dapat digunakan secara tepat dalam kondisi dan situasi sebagai berikut:
 - Apabila perubahan sosial akan diinginkan tidak harus terjadi dalam waktu yang singkat (tidak ingin segera cepat berubah).
 - Apabila sasaran perubahan (klien) belum memiliki keterampilan atau pengetahuan tertentu yang diperlukan untuk melaksanakan program perubahan sosial.
 - Apabila menurut perkiraan akan terjadi penolakan yang kuat oleh klien terhadap perubahan yang diharapkan.
 - Apabila dikehendaki perubahan yang sifatnya mendasar dari pola tingkah laku yang sudah ada ke tingkah laku yang baru.
 - Apabila alasan atau latar belakang perlunya perubahan telah diketahui dan dimengerti atas dasar sudut pandang klien sendiri, serta diperlukan adanya kontrol dari klien.
- b. Strategi pendidikan untuk melaksanakan program perubahan akan efektif jika:
 - Digunakan untuk menanamkan prinsip-prinsip yang perlu dikuasai untuk digunakan sebagai dasar tindakan selanjutnya sesuai dengan tujuan perubahan sosial yang akan dicapai.
 - Disertai dengan keterlibatan berbagai pihak misalnya dengan adanya sumbangan dana, donatur, serta berbagai penunjang lainnya.
 - Digunakan untuk menjaga agar klien tidak menolak perubahan atau kembali ke keadaan sebelumnya.
 - Digunakan untuk menanamkan pengertian tentang hubungan antara gejala dan masalah, menyadarkan adanya masalah dan memantapkan bahwa masalah yang dihadapi dapat dipecahkan dengan adanya perubahan.
- c. Strategi pendidikan akan kurang efektif jika:
 - Tidak tersedia sumber yang cukup untuk menunjang kegiatan pendidikan.
 - Digunakan dengan tanpa dilengkapi dengan strategi yang lain.

3. Strategi Bujukan (*persuasive strategies*).

Program perubahan sosial dengan menggunakan strategi bujukan

artinya untuk mencapai tujuan perubahan sosial dengan cara membujuk agar sasaran perubahan (klien), mau mengikuti perubahan sosial yang direncanakan. Sasaran perubahan diajak untuk mengikuti perubahan dengan cara memberikan alasan, mendorong, atau mengajak untuk mengikuti contoh yang diberikan.

Untuk berhasilnya penggunaan strategi bujukan ini perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Strategi bujukan tepat digunakan bila klien:
 - Tidak berpartisipasi dalam proses perubahan sosial.
 - Berada pada tahap evaluasi atau legitimasi dalam proses pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak perubahan sosial.
 - Diajak untuk mengalokasikan sumber penunjang perubahan dari suatu kegiatan atau program ke kegiatan atau program yang lain.
- b. Strategi bujukan tepat digunakan jika:
 - Masalah dianggap kurang penting atau jika cara pemecahan masalah kurang efektif.
 - Pelaksana program perubahan tidak memiliki alat kontrol secara langsung terhadap klien.
 - Sebenarnya perubahan sosial sangat bermanfaat tetapi menganggap mengandung suatu resiko yang dapat menimbulkan perpecahan.
 - Perubahan tidak dapat dicobakan, sukar dimengerti, dan tidak dapat diamati kemanfaatannya secara langsung.
 - Dimanfaatkan untuk melawan penolakan terhadap perubahan pada saat awal diperkenalkannya perubahan sosial yang diharapkan.

4. Strategi Paksaan (*power strategies*)

Pelaksana program perubahan sosial dengan menggunakan strategi paksaan artinya dengan cara memaksa klien (sasaran perubahan) untuk mencapai tujuan perubahan. Apa yang dipaksa merupakan bentuk dari hasil target yang diharapkan. Kemampuan untuk melaksanakan paksaan tergantung dari pada hubungan kontrol antara pelaksana perubahan dengan sasaran (klien). Jadi ukuran hasilnya target perubahan tergantung dari kepuasan pelaksanaan perubahan, sedangkan kekuatan paksaan artinya

sejauh mana pelaksana perubahan dapat memaksa klien tergantung dari tingkat ketergantungan klien dengan pelaksana perubahan.

Penerapan strategi paksaan ini dipengaruhi berbagai faktor antara lain: 1) ketatnya pengawasan yang dilakukan pelaksana perubahan terhadap klien, 2) tersedianya berbagai alternatif untuk mencapai tujuan perubahan, dan 3) ketersediaan dana untuk menunjang pelaksanaan program, misalnya untuk memberi hadiah kepada klien yang berhasil atau menghukum yang tidak mau dipaksa.

B. Penerapan Strategi Inovasi Pendidikan IPS

Rusdiana (2014:98) menjelaskan 9 (sembilan) langkah dalam menerapkan inovasi pendidikan khususnya dilembaga pendidikan. Kesembilan langkah tersebut adalah:

1. Membuat rumusan inovasi

Langkah pertama adalah membuat rumusan yang jelas tentang inovasi yang akan diterapkan misalnya: (1) apa yang diperlukan sehingga diperlukan adanya perubahan, dan (2) adakah hal-hal lain yang ikut menunjang penerapan inovasi.

2. Penggunaan Metode

Terdapat beberapa metode atau cara yang memberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam usaha mengubah pribadi ataupun sekolah. Berikut ini cara yang dapat dilakukan oleh guru dan kepala sekolah dalam mengadakan atau menerapkan inovasi sebagai berikut:

- a. Tujuan diadakannya inovasi perlu dimengerti dan diterima oleh guru, siswa, orang tua siswa dan masyarakat. Harus dikemukakan dengan jelas alasan adanya inovasi.
- b. Motivasi positif harus digunakan untuk memberikan rangsangan agar mau menerima inovasi. Motivasi dengan ancaman, dengan mengajak agar orang mengikuti yang dilakukan oleh orang lain, atau dengan menasehati agar orang menghindari kegagalan, belum tentu dapat berhasil.
- c. Harus diusahakan agar individu ikut berpartisipasi dalam mengambil keputusan inovasi. Guru, siswa ataupun orang tua diberi kesempatan ikut berperan dalam mengambil keputusan menerima atau menolak inovasi.

- d. Perlu direncanakan tentang evaluasi keberhasilan program inovasi. Kejelasan tujuan dan cara menilai keberhasilan penerapan inovasi merupakan motivasi yang kuat untuk menyempurnakan pelaksanaan inovasi.

Disamping keempat hal tersebut, perlu diperhatikan juga urutan langkah pelaksanaan program yang harus dibuat dengan fleksibel, artinya jadwal kegiatan disesuaikan dengan perbedaan individual, baik dalam kemampuan, kesempatan, maupun kesibukan. Inovator harus menyadari bahwa tidak semua kegiatan harus dilakukan dalam jumlah waktu yang sama dan dengan jenis kegiatan yang sama. Hal yang penting adalah kejelasan pembagian tugas.

3. Penggunaan Berbagai Alternatif Pilihan

Penggunaan berbagai alternatif pilihan untuk mempermudah penerapan inovasi. Hal ini berdasarkan pemikiran bahwa pihak yang menerapkan inovas, baik guru maupun siswa memiliki perbedaan individual. Menghendaki keseragaman untuk semua orang tentu akan sukar, akan tetapi semakin banyak memberikan peluang untuk memilih berarti semakin memberikan peluang untuk ikut mengambil bagian sesuai dengan minat dan kemampuannya.

4. Penggunaan data informasi

Penggunaan data informasi yang sudah ada untuk bahan pertimbangan bahan dalam menyusun perencanaan dan penerapan inovasi sebelum memulai merumuskan ide inovasi perlu diketahui terlebih dahulu dengan berdasarkan data yang akurat tentang kondisi dan situasi yang ada di sekolah. Kemudian mencoba mencari masalah apa yang sebenarnya dihadapi sekolah tersebut. Apakah dengan inovasi kurikulum, metode mengajar, penggunaan media, evaluasi dan sebagainya akan memecahkan permasalahan? Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, dan kemudian memecahkannya, dibuatkan urutan prioritas yang harus dilakukan terlebih dahulu.

Demikian pula untuk melancarkan pelaksanaan inovasi, perlu menggunakan data hasil penelitian dan informasi dari berbagai sumber yang dapat dipercayai. Misalnya dari penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada hubungan yang positif antara tingkat kesejahteraan dengan penerimaan inovasi. Semakin sejahtera kehidupan seseorang, semakin mudah menerima inovasi. Mungkin karena orang yang mampu semakin berani mengambil resiko, atau mungkin karena inovasi memerlukan

biaya, yang mampu tentu lebih mudah menerima karena mampu membiayai.

5. Penggunaan data tambahan

penggunaan tambahan data untuk mempermudah fasilitas terjadinya penerapan inovasi. Dalam hal ini berbagai data dari berbagai aspek dan sudut pandang perlu didayagunakan. Misalnya untuk mengadakan perubahan tentang cara belajar siswa, maka inovator perlu mengetahui data hasil penelitian setiap siswa untuk setiap bidang studi, dan tentang kemampuan setiap siswa secara keseluruhan dibandingkan dengan kemampuan teman yang lain.

6. Manfaatkan pengalaman dari lembaga lain.

Pengalaman sekolah yang telah menerapkan inovasi dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan pelaksanaan inovasi disekolah, meskipun penentuannya harus dilakukan berdasarkan kondisi dan situasi sekolah. Terdapat 10 hal yang dapat dipakai untuk meluncurkan penerapan inovasi di sekolah sebagai berikut:

- a. Menggunakan guru penasehat
- b. Sediakan pilihan
- c. Mengembangkan media
- d. Merevisi kurikulum dengan menggunakan kursus singkat
- e. Membuat tempat belajar lebih baik dalam gedung yang ada.
- f. Membuat jadwal yang fleksibel
- g. Meningkatkan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar
- h. Mengadakan penilaian program penerapan inovasi
- i. Mengadakan penilaian dan pelaporan hasil belajar siswa
- j. Membuat sistem supervisi

7. Bertindak secara positif untuk mendapatkan kepercayaan

Dunia pendidikan menghadapi tantangan globalisasi dan perubahan zaman. Untuk itu maka pimpinan lembaga pendidikan haruslah melakukan berbagai antisipasi, diantaranya yang dapat dilakukan adalah :

- a. Kepala sekolah harus memahami tindakan yang perlu dilakukan untuk perbaikan sekolahnya.
- b. Kepada sekolah harus menghayati kenyataan bahwa inovasi perlu diadakan untuk perbaikan.
- c. Kepala sekolah harus yakin bahwa sekolah ini tepat untuk menerapkan inovasi.

- d. Kepala sekolah harus banyak mencurahkan waktu dan tenaganya, baik untuk kegiatan sekolah, luar sekolah maupun masyarakat yang memerlukan tenaganya, guna menjalin hubungan yang akrab dengan segala pihak.

8. Ciptakan kepemimpinan yang efektif

Problem yang dihadapi kepala sekolah dalam menjalankan institusi pendidikan sangatlah kompleks. Perlunya kepemimpinan yang mantap, konsisten dan efektif saat ini sangat terasa karena kepala sekolah selalu dihadapkan pada berbagai macam hambatan dan tantangan, baik dari pemerintah berupa instruksi atau peraturan-peraturan yang harus dilaksanakan, organisasi guru berupa saran perbaikan, kelompok masyarakat atau persatuan orang tua siswa berupa permintaan peningkatan kualitas hasil pendidikan sekolah, atau mungkin juga dari berbagai yayasan pendidikan. Sekalipun demikian, banyak juga kepala sekolah yang tetap bersikap positif dan mampu melaksanakan kepemimpinan yang produktif di sela-sela berbagai macam tantangan dan permasalahan yang harus dipecahkan.

9. Mencari jawaban atas beberapa pertanyaan dasar tentang inovasi

Inovasi yang dilakukan disekolah bertujuan untuk meningkatkan kualitas sekolah. Tanda-tanda sekolah yang kualitasnya baik, antara lain proses pembelajaran efektif, prestasi hasil belajar siswa tinggi, guru mempunyai waktu yang cukup banyak serta kondisi yang baik dalam melaksanakan tugas sesuai dengan profesinya, kepala sekolah menggunakan sebagian besar waktunya untuk bekerja lebih akrab dengan siswa dan guru serta selalu berusaha untuk memperoleh baliknya guna meningkatkan kualitas sekolah. Setiap orang yang bekerja di sekolah melaksanakan tugas sesuai dengan minta dan kemampuannya untuk mengembangkan karirnya.

C. Model Inovasi IPS

1. Pengertian Model

Pribadi (2011:86) menjelaskan pengertian model adalah upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut.

Selanjutnya sagala (2012:175) menjelaskan model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Snelbecker (1974:32) menjelaskan model adalah konkretisasi teori yang bertujuan sebagai perantara proses dan variabel yang terdapat dalam teori tersebut. Selanjutnya Prawiradilaga (2007:33) menjelaskan model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapatlah dimaknai bahwa model adalah sebuah rangkaian hubungan yang logis baik dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif yang mengaitkan ciri-ciri realitas yang relevan secara bersama dengan apa yang menjadi perhatian kita. Dengan demikian dalam sebuah model akan terkandung sebuah komponen yang menjadi ciri dari suatu realita dan yang saring terhubung secara logis.

2. Beberapa Model Inovasi

a. Model konfigurasi

Model konfigurasi atau disebut juga konfigurasi teori difusi inovasi yang dikenal dengan istilah CLER (*configuration, linkage, enviroonment, resources*). Model CLER ini merupakan model dengan pendekatan secara komprehensif untuk mengembangkan strategi inovasi pada situasi yang berbeda. Berikut paparan mengenai model CLER:

- 1) Konfigurasi artinya menunjukkan bentuk hubungan innovator dengan penerima dalam konteks sosial atau hubungan dalam situasi sosial dan politik.
- 2) Hubungan (*linkage*) yaitu hubungan antara pelaku dalam proses penyebaran inovasi. Innovator dan adopter harus berada dalam hubungan yang memungkinkan didengarkannya dan diperhatikannya inovasi yang didifusikan.
- 3) Lingkungan (*environment*) yaitu cara keadaan lingkungan sekitar menjadi tempat penyebaran inovasi. Lingkungan dalam pengertian ini mencakup semua hal, baik fisik, sosial, maupun intelektual yang secara umum dapat bersifat netral, mempengaruhi atau mungkin menghambat terhadap tingkah laku tertentu.

- 4) Sumber (*resouce*) yaitu sumber yang tersedia bagi inovator dan penerima dalam proses transisi penerimaan inovasi. Sumber yang tersedia sangat penting, baik bagi inovator maupun adopter, karena keduanya memerlukan sumber inovasi untuk melaksanakan transisi.

b. Model penelitian, Pengembangan dan Difusi

Model inovasi ini berdasarkan pemikiran bahwa setiap orang memerlukan perubahan. Unsur pokok perubahan ialah penelitian, pengembangan dan difusi.

c. Model pengembangan Organisasi

Model pengembangan organisasi ini berorientasi pada nilai yang tinggi, artinya model ini juga medasarkan pada filosofi yang menyarankan agar sekolah tidak hanya diberitahu tentang inovasi pendidikan disuruh menerimanya, tetapi sekolah hendaknya mampu mempersiapkan diri untuk memecahkan sendiri masalah pendidikan yang dihadapinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al – Lamri, H. I. S. Dan Ichas, Istianti. T. 2006. *Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dsara*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- A Donald.2000.*What's The Use of Lecture?*. Jossey-Bass: San Fransisco
- Andersen, R. Dan Cushner, K. 1994. *Multicultural and intercultural studies, dalam Teaching Studies of Society and Environment* (ed. Marsh, C). Sydney: Prentice – Hall.
- Anderson, L.W. 2003. *Classroom Assessment*. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates.
- Arends, Richard I..2008. *Learning To Teach*, Yogyakarta : Pustaka pelajar
- Arsyad Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Raja Grafindo Persada
- Azhar, Arsyad. 1997, *Media Pengajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Basyaruddin Usman 2008.*Media Pembelajaran* .Ciputat Press : Jakarta.
- Banks, J. 1993. *Multicultral Education Historical Development, Dimensions, adn Practice*. Review of Research in Education
- Basyiruddin, Usman. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Ciputan Pers
- Beda Strategi, model, Pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (<http://smacepiring.wordpress.com/>)
- Chauhan, SS.1979. *Innovation in Teaching and Learning Process*. New Delhi: Vikas Publishing House PVT. LTD.
- Cranton.1989. *Planning Instruction for Adult Learners*. Toronto :Wall & Emerson.
- Daldjoeni. N. 1992. *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni
- Daljoeni Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam,. 1998, *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.

- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2003. *Model Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Jakarta: Bagian Proyek Peningkatan Mutu Pembelajaran IPA (SEQIF).
- Direktorat jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam. 1998. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Direktorat jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.
- Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam. 1999. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam Departemen Agama Republik Indonesia
- Direktorat Pendidikan pada Madrasah. 2006. *Standart Isi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta L Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain. Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- E.Mulyan. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Edi Saepudin, Tdi 198/1999, *Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Agama RI, Direkorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.
- Ellis, K.A 1997. *Teaching and Learning Elementary Social Studies*. MA, Abacon.
- Etin Solihatin, Etin. dan Raharjo. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*.
- Fajar, Arnie. 2005. *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fauziah, Tati., 2007. *Pembelajaran IPS SD/MI*. Banda Aceh : Universitas Syiah Kuala Banda Aceh dan Universitas Muhammadiyah Banda Aceh.
- Groundlund, N.E. 1976. *Measurement and evaluation in teaching* (3rd. Ed). Englewood Cliffs, Nj L Prentice Hall Inc.
- Gunawan Rudy.2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- G. Sax.1980.*Principles of Educational and Psychological Measurement and Evaluation*. San Fransisco: Wadsworth Publishing Co.
- Huda Miftahul.2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, R. 2003, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta : Rineka Cipta

- Karim, Ahmad H, Abdul 2007. *Media Pembelajaran*, Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Makmun. Abin Syamsuddin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Rosda Karya Remaja.
- Muhaimin. 2008. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhaimin. 2008. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Islam di Sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mukminan, 2002. *Dasar-Dasar IPS*. Universitas Negeri Yogyakarta : Tim Dosen IPS.
- Nurkencana, Wayan. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional
- Popham, W.J., 1999, *Classroom Assessment; What Teachers Need to know*, Boston: Ma : Allyn and Bacon, Inc.
- Qardhawi, Yusuf. 1997. *Norma dan Etika Ekonomi Islam*. Jakarta : Gema Insani Press.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sa'ud, S. U, Rukamana. Ade dan Resmini. Novi. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung UPI Press.
- Sabri, Ahmad H, 2007. *Strategi Belajar Micro Teaching*, Jakarta : Quantum Teaching.
- Sadiman, Nana, 2005. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, S. Arief. 2005. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman Arif. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Saepudin, Edi. Dan Rusbandi. Andi 1998 / 1999. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depag RI.
- Saidiharjo. 2007. *Pengembangan Materi IPS Terpadu*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saripudin W. U. 1989. *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial*. Jakarta: departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Sanjaya Wina.2011.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sax, G. 1980. *Principles of Educational and Psychological Measurement and Evaluation* (2nd ed). San Francisco, CA : Wadsworth Publishing Co.
- Senjaya. Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Solihatin. Etin. 2008. *Cooverative Learning Analisis : Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudijono. Anas. 1996, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugandi, A. I. (2002). *Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Belajar Kooperatif Tope Jigsaw* (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas Satu SMU Negeri di tasikmalaya) Tesis PPS UPI : tidak diterbitkan
- Sujana, Nana, 2005. *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sumaatdja. Nursid, 1980. *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* Bandung : Alumni
- Supriawan, Dedi dan Surasega A. Benyamin, 1990. *Strategi Belajar Mengajar* (Diklat Kuliah). Bandung : FPTK-IKIP Bandung.
- Solihatin Etin, dkk. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syah Muhibbin.2009. *Psikologi Pendidikan*.Bandung: PT. Rosdakarya.
- Susanto Ahmad.2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*.Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto.2010.*Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- T. Gilarso, dkk. 1986, *Program Pengalaman Lapangan*. Yogyakarta : Andi Offset
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- U. Saripudin W. 1989. *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek pengembangan lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Uno Hamzah. B.2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara

- Wahab, Abdul Aziz. 2007. *Metode dan Model-Model Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Alfabeta.
- Winata, S. U. 2004. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Winataputra, Udin S. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.